XBLA, PSN, WIIWARE – HATALMAS KÖRKÉP, 28 TESZTELT JÁTÉKKAL!

576 KByte

A VIDEOJÁTÉK-MAGAZIN PC PS3 X360 WII PS

ÓRIÁSI AJÁNDÉKOK! OLVASS ÉS NYERJ!

100.000 FT-OS NYEREMÉNYJÁTÉK

FANTASZTIKUS ELŐFIZETŐI AKCIÓ, AJÁNDÉK TELJES JÁTÉKKAL

AZ 576 KByte ÜZLETEKBEN 25 %-KAL OLCSÓBB!

2009. július
799,-



INTERJÚ (PC, PS3, X360, WII)

FIFA 10

Minden, amit csak az idei FIFA-verziókról tudni akarsz – egyenesen a fejlesztőktől!

ELŐZETES (PC, PS3, X360)

MAX PAYNE 3

A jól ismert *game noir* hős teljesen új környezetben, átalakulva küzd az életéért

ELŐZETES (PC)

STARCRAFT 2

Az év legjobban várt játéka – és minden, amit a fejlesztők elárultak nekünk!

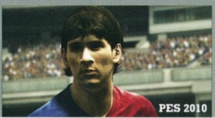
SPLINTER CELL Conviction

Sam Fisher új emberként, új ügynökként tér vissza a forradalminak tűnő ötödik Splinter Cellben!

Tesztek

Star Ocean 4 Call of Juarez 2
Anno 1404 Fuel Transformers 2
Battlefield Heroes ArmA 2
Indiana Jones and the Staff of Kings
Grand Slam Tennis Miami Crisis
Rock Band Unplugged Ice Age 3
Harry Potter és a Félvér Herceg









MEGJELENT!

The SIMS 3

The Sims 3 Gyűjtői változat, csak az 576 KByte üzletekben!



- The Sims 3 alapjáték
- 2 GB-os Sims gyémánt USB kulcs
- Tippek-trükkök füzet magyarul
- Exkluzív letölthető sportautó

MAGYAR NYELVEN **14.999,-!**

VIDÉKI ÜZLETEINK

Debrecen Fórum BK.	06 70 377 7159
Debrecen Plaza	06 70 377 7160
Eger Agria Park	06 70 377 7161
Győr Árkád	06 70 377 7162
Kanizsa Centrum	06 70 377 7164
Kaposvár Corso Center	06 70 377 7170
Kecskemét Malom	06 70 377 7163
Nyíregyháza Korzó	06 70 377 7165
Pécs Árkád	06 70 377 7166
Szeged Plaza	06 70 377 7167
Szolnok Pelikán BK.	06 70 377 7168
Tatabánya Vértes Center	06 70 377 7169

BUDAPESTI ÜZLETEINK

Aréna Plaza	06 70 377 7151
Árkád Üzletközpont	06 70 377 7152
Campona Üzletközpont	06 70 377 7153
Duna Plaza	06 70 377 7154
Europark	06 70 377 7155
Mammut 2 Üzletközpont	06 70 377 7156
Pólus Center	06 70 377 7157
Westend Üzletközpont	06 70 377 7158

Részletek: www.576.hu

Impresszum

576 KByte
A videojáték-magazin
576kbyte@576.hu
www.576.hu

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Bényi László
(grath@576.hu)
Layout és tördelés: Szalontai Attila
(sz.attila@576.hu)

Laptulajdonos
Balogh Zsolt

Marketingigazgató
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)

Hirdetésfelvétel
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)
06 70 977 92 35

Kiadó
Kinizsi Invest Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf 24. (Árpád Üzletház).
Telefon: 06 1 369 26 86.

Nyomda
Offset és Játékkártya Nyomda Zrt.
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)

Terjesztés
Hírker Rt, NH Rt.

Előfizetés
Comgame „576" Kft és alternatív terjesztők.
Előfizetés levélcíme: 1329 Bp. Pf. 24.
www.576.hu/elofizetes

ISSN: 2060-3126



SZIASZTOK!

Reméljük, a sok nyaralás, napozás, fürdés és szúnyogcsípés-vakarás közt jut egy kis időd játszani, mert a szokásos nyári uborkaszezon egyelőre nem sújtott le teljes erővel. Igaz, kicsit nehezebb volt megtölteni a tesztekre kiutalt helyet, mint eddig, de ebben segített a régóta tervezett körkép a konzolok digitális boltjainak kínálatáról.

Persze voltak remek játékok ebben a hónapban is, és ezek közül kiemelnénk kettőt, két sportprogramot, melyek a Wii-hez megjelent kis extra kütyü, a MotionPlus hatására váltak jó játékból kihagyhatatlan, minden korábbi próbálkozást felülmúló alkotássá. Ezentúl, ha a tenisz vagy a golf játékfeldolgozásai kerülnek szóba, nem lehet megkerülni az EA két legújabb programját! Ezeken túl is marad öröme a játékosoknak, lehet elutazni a közeljövő csatatereire, a távoli jövő kolonizálás alatt álló bolygóira, a klasszikus vadnyugat időszakába, vagy éppen minden idők legkitekertebb fantasy birodalmába.

A megjelent játékok mellett a figyelem a megannyi játékkiállításra és -fesztiválra fordul, ebben a hónapban is megjártuk Európa jónéhány országát, és a túrázásoknak ezzel még messze nincs vége – mindenkinek a figyelmébe ajánljuk a 15. oldalon található kis írást, amely a nyár és a koraősz legjelentősebb ilyen rendezvényeit mutatja be pár szóba. Persze nem kell elutazni olyan messze – mi minden kiállításról be fogunk számolni, úgyhogy nem maradsz le semmiről. Már csak azért sem, mert az eddigi évektől eltérően mostantól nem tartunk nyári szüntetet, minden hónapban jelentkezünk!

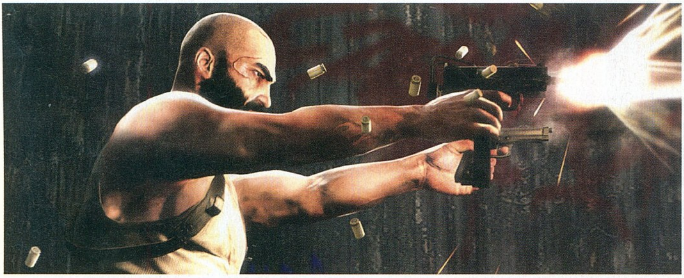
Jó játékot!
Grath

576 KBYTE 09.SZÁM 2009. JÚLIUS

tartalom

MÉG TÖBBET AKARSZ TUDNI? LÁTOGASS EL AZ 576.HU-RA













576 KBYTE TESZTEK

csevegő

odamondja kritika vélemény világos számtalen merész őszinte szókimondó beszól

A lapzárta napján jött ki a Battlefield 1943, úgyhogy ha találtok üres oldalakat, az annak a hibája...

Helló!
A régi trófeás cikketeket böngészve felötlött bennem két remek kérdés: kinek van a legtöbb achievement pontja és trófeája? És Wii-n miért nincs ilyen rendszer? Tudom, lehet, hogy a Google is válaszolna, de nektek is kell dolgozni valamit, nem csak szegény keresőnek!
Alf

Köszönjük a bizalmat! Az achievement-király (a Guiness Rekordok Könyve szerint) a Stallion83 nevű játékos, akinek lapzártakor 330.503 pontja volt és blogjának tanulsága szerint a legutóbbi kimaxolt játéka a Hannah Montana: The Movie feldolgozása volt. Hát igen, az elsőségért meg kell szenvedni, néha bitang durván…
PS3-fronton kicsit nehezebb a helyzet, mert a ps3trophycard.com oldalon csak 52 ezer játékos van fent (a 360-as MyGamerCard.net oldalon jóval hárommillió felett van a regisztráltak száma), de az ott vezető DEMON-ONE13 tűnik a legvadabbnak, a maga 18. szintjével, és közel 3500 egyedi trófeájával (ebből 51 platina!).
Hogy Wii-n miért nincsenek ilyen elismerések? Eredetileg az idézetek közé raktuk, de a kedvedért kiszedtük Shigeru Miyamoto egy E3-as nyilatkozatát: „Nem vagyok nagy híve az ilyen mesterséges „serkentőknek". Azért játsszák az én játékaimat, mert jók, és nem azért, mert jutalmat adnak". Hát, kedves Alf, őmiatta nincs ilyen rendszer Wii-n. Amúgy, a Miyamoto által készített Wii Sports Resortban (teszt a következő számunkban) vannak bélyegek, melyeket pontosan ilyen extra dolgokért lehet megszerezni, tehát ellentmondást is találhat az, aki nagyon (vagy nem annyira nagyon) a mélyére ás a dolgoknak.



Sziasztok!
Csak szeretnék szólni, hogy már két éve betelt a szobám, elfogytak a falak, úgyhogy ha lehetne kérni, ne legyenek új poszterek. Muszáj volt kitennem a Mass Effect 2-t, de emiatt le kellett szednem két régebbit. Mivel szeretem azokat is, a szívem majdnem megszakadt. Szóval: nem kell több poszter!
Bobo

Vagy, például nagyobb szobába is költözhetnél. De jó, legyen, most nem posztert adunk, hanem egy remek DVD-t, amit persze főleg akkor fogsz örömmel fogadni, ha nem veted meg a FIFA-sorozatot. Következő számunkban azonban egy univerzális nyári eszköz lesz – készülj! ■

NYERTESEINK

Az előző számunk nyereményjátékainak nyertesei, a támogatóinknak köszönjük a felajánlásokat!

SOCOM Confrontation
PS3-as SOCOM-ot nyert:
Begala László, Békéscsaba

Company of Heroes
Tales of Valor kiegészítőt nyert:
Pallér Vilmos, Szolnok

The Sims 3
Sims 3 játékot nyert:
Tóth Klára, Kisújszállás

Ghostbusters
PS3-as Ghostbusterst nyertek:
Kovács Róbert, Zsámbék
Arató János, Budapest

Secret Agent Clank
PS2-es SAC-et nyert:
Hursán Zsolt, Békéscsaba

Sacred 2
PS3-as Sacred 2-t nyert:
Jánosi Árpád, Budapest

Fight Night Round 4
X360-as Fight Nightot nyert:
Nagy Levente, Szentes

Bionic Commando
X360-as Bionic Commandót nyert:
Dakos János, Karcsa

UFC 2009
X360-as UFC-t nyertek:
Elek Imre, Pécs
Gadó György, Budapest

Terminator Salvation
PC-s Terminatort nyert:
Ötvös Tibor, Hatvan

Red Faction Guerilla
X360-as Red Factiont nyert:
Jankó Zoltán, Érd

Mindenkit nagy tisztelettel megkérünk, hogy a válasz mellett a címét és a telefonszámát is tüntesse fel, mert ezek hiányában még az amúgy tökéletes választ sem tudjuk elfogadni. Most is volt ilyen, szóval kérjük, kérjük ügyeljetek erre nagyon!

A nyeremények kipostázása a következő számunk megjelenéséig megtörténik, ha valami gond lenne, azt emailben jelezzük. Sok szerencsét!

Ezen számunk nyereményjátékai
Hannah Montana: The Movie (09. oldal), Blood Bowl (23. oldal), Trainz 2009 (27. oldal), Overlord: Dark Legend (59. oldal), Harry Potter és a Félvér Herceg (73. oldal), Anno 1404 (82. oldal)

HÍREK

érdekességek

ha szeretnél jólértesült lenni



A HÓNAP SZTORIJA

SPLINTER CELL CONVICTION

INTERJÚK

A legjobb sztori a Telltale-től van, akik jelenleg legalább 5.4 Monkey Island epizódon dolgoznak. Aztán ott van a FIFA 10, amellyel kapcsolatban rögtön három producer mesélt nekünk Münchenben. És végül sikerült elkapni Rhianna Pratchettet is egy röpke londoni interjú erejéig: a csinos kisasszony íróként dolgozik, játékfejlesztők mellett.



STARCRAFT 2

Vannak remek játékok, vannak legendás játékok, és ezek felett van a StarCraft. A stratégiai játék, amellyel még ma is százezrek játszanak, amiből nemzeti sport lett Koreában és amelynek rögtön három folytatása készül egyszerre. Ezek közül az első epizódból hamarosan indul a nagy bétateszt, de ennek előtte sikerült elbeszélgetni a fejlesztőkkel.



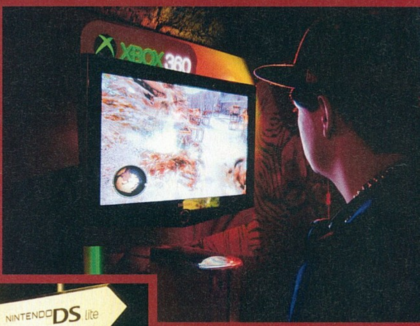
RÉGI HAVEROK

Max Payne jó barátunk volt, két sanyarú napját is átéltük, de Max eltűnt. Azt hittük végleg, pedig csak messzire ment: Brazíliába, ahol levetette ballonkabátját, és most pocakos biztonsági őrként tengeti életét. Szintén nem hallottunk egy ideje a Katamari Damacy hercegéről, a Front Mission wanzereiről, és most mégis: mindannyian visszatértek hozzánk!









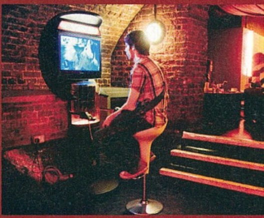
[ÍRTA BAGÓ PÉTER]

OVERLORD II LAUNCH PARTY

A legváratlanabb és legkiszámíthatatlanabb szituációkban is érik még meglepetések az embert – stábunk ezúttal a Codemasters legénységétől kapott szívélyes invitálást a június végi, az Overlord-játékok premierjére időzített prezentációra és sajtóeseményre, melyet angol újságírók igen illusztris társaságában, egy londoni szórakozóhelyen volt szerencsénk megélni. A belvároshoz közel eső üzleti negyedben fekvő Parker McMillan élményklubban, mely egy New York-i brókernek köszönheti létezését, már olyan hírességek fordultak meg mint Basement Jaxx, Franz Ferdinand, vagy éppen a Kasabian. A hely filozófiája szerint a betérő vendégek a napi robotolás után kényelmes pamlagokkal, hűsítő italokkal és élő zenével szeretnének lazulni, aminek jegyében a rendezvény során minket is hasonló kegyekben részesítettek.

A felvezető beszélgetés során a játékot megalkotó Triumph vezető fejlesztője, Lennart Sas tartott előadást a három különböző történeti szállal bíró és öt eltérő platformon megjelenő folytatásokról, majd mindezt Rhianna Pratchett, a sztoriért felelős kreatív elme feltűnése koronázta meg. A sztár-játékíróval készült olvasmányos interjúnkat a lap hasábjain olvashatjátok! Az összegyült maroknyi újságíró ezután a hűvös és hangulatos pincehelyiségben kiállított demóállványokon saját kezűleg is rávehette magát a különböző verziók által tálalt sajátosságokra, és maximálisan kiélhette gonoszságát Overlord világának szánalmas teremtményeivel szemben. A helyszínen szintén megjelenő három grácia, Kelda, Fay, és Juno, akik a játékbeli szeretőket mintázták, teljes harci díszben és hangsúlyos idomaikkal igyekezték elvonni a figyelmünket a játékról. A nap végére a valódi Overlord-érzést azonban az a fém sisak hozta meg, mellyel ha csak egy pillanat erejéig is, de valódi nagyúrnak érezhettük magunkat. Mondanom sem kell, hogy kézről-kézre járván mindenki igyekezte megragadni az alkalmat, hogy pózoljon egy kicsit a kamerának, és eltegyen egy képet az utókor számára is. Távozóban még lehörpintettük a kitöltött üdítőitalunkat, legyőztük ellenálló alattvalóinkat, elköszöntünk a fejlesztőktől, és felmarkoltuk a tesztelésre szánt verziókat, melyből Greg5 kanyarított olvasmányos beszámolót a lap hátsóbb részében. Hátizsákos tudósítónk híradását olvasták innen, a nyárias londoni belvárosból. ■















FIFA 10 PRODUCER TOUR



Producer Tour – fogják egy játék nyilatkozatképes és egy kissé exhibicionista producereit, felrakják őket egy repülőre és végigutaztatják őket a világon. Jelen esetben Európán, ahol a turné harmadik állomását sikerült elkapnunk Németországban, így München egyik elegáns hotelének egyik konferenciatermében tudtuk megtekinteni a FIFA-széria legújabb epizódját. A játékról szóló információkat a 20. oldalon, az interjúban foglaltuk össze, de azért jöjjön itt is pár észrevétel: a legszimpatikusabb előadó a Wii-változat producere volt, aki nyíltan elismerte, hogy a tavalyi, végtelenül lebutított játék téves irány volt, és idén mindent attól eltérő módon kezelnek. Ennek megfelelően piszkosul élveztük is a programot, főként a multiplayer meccseket, ahol a szerzett gól után remekül lehetett heccelni az ellenfelet a kontroller lengetésével. PC-n mind az előadás, mind a játék kisebb csalódást okozott (még most sincs interaktív gólöröm – na ne szórakozzanak már!), viszont HD-konzolon éppen az volt a helyzet, hogy a tavalyi rész szinte tökéletes volt, így kisebb javítások és egy általunk kihasználni egyelőre nem tudott új cselezési rendszer mellett másra nem futotta. Sebaj, majd Kölnben jön a többi bejelentés... ■



DRAGON AGE ORIGINS PRODUCER TOUR





Az egyik legnevesebb varsói múzeum alagsorában rendezték meg a Dragon Age Origins európai turnéjának egyik állomását, és az EA-nak köszönhetően sikerült nekünk is felkeresnünk a bemutatót. A helyszín illett a középkori hangulatú játékhoz, hisz már a lejárat egyik szakasza is a sötét középkort idézte – százhúsz centis belmagasság, rácsok a falban, a világ leglelakottabb lépcsői. A hangulatról még vörös brokátfüggönyök, elektromos gyertyák és lepedőbe öltöztetett, csodaszép, ám ugyanilyen unott lánykák voltak hivatottak gondoskodni – közepes sikerrel. Ennél már sokkal lelkesítőbb volt az előadás, amit részben a lengyel EA-s kommunikációs igazgató tartott (lengyelül), részben pedig a Dragon Age producere, Mark Darrah (ezt lengyelre fordította egy majdnem-szinkrontolmács). Lényeg a lényeg, amire a BioWare büszke: a sötét és komor hangulat, a véres és brutális harc, az erotikától fülledt lehetőségek egész tárháza. Kicsit furcsának, szomorúnak éreztük, hogy a világéletében színvonalas szerepjátékokat készítő BioWare-nek ilyen megoldásokhoz kell folyamodnia, hogy el tudják adni a programot. ■

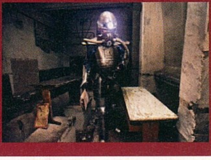
FALLOUT 3 COSPLAY PARTY

Sok játéknak vannak lelkes rajongói, de a Fallout-őrültek még a legelszántabbak közül is kiemelkednek. Tevékenységük legtöbbször az új epizód heves gyűlöletében merül ki, de az orosz „klubtagok” szerencsére kreatívabb mederbe terelték a lelkesedést: kimentek az ex-szovjet tajga egyik elfeledett, elhagyatott és elvadult ipari létesítményébe, és ott megtartották minden idők egyik legjobb jelmezes kirándulását. A táj autentikus posztapokaliptia volt (csak a fák zöldelltek, dacolva az odaképzelt nukleáris armageddonnal), a srácok pedig beöltöztek mindennek a ghouloktól kezdve a Brotherhood of Steel katonákon át egészen az Enclave fegyvereseiig. Sajnos sok részlet – mint mondjuk a résztvevők száma, vagy a pontos program – nem ismeretes előttünk, de aki olvassa a cirill betűket, és kíváncsi az ilyesmire, az másszon el a képek forrásaként megjelölt oldalra. ■









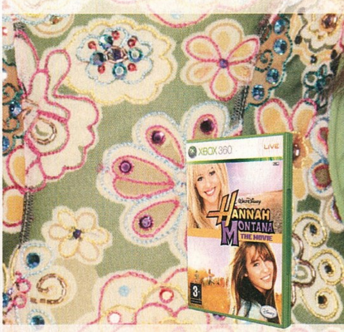
*A képek forrása: star-tm.ru

NYEREMÉNYJÁTÉK



A CD Projekt jóvoltából kisorsolunk egy X360-as Hannah Montana játékot

Kérdésünk: *mi Hannah Montana igazi neve?*



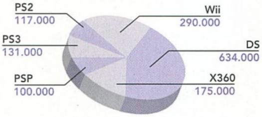
Cím: nyeremenyjatek@576.hu
(A tárgy Montana legyen!)
Határidő: 2009. augusztus 3.

TOPLISTA USA május 01-31.

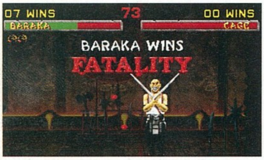
	JÁTÉK	PLATFORM	PONT
1.	UFC 2009 Undisputed	X360	8.5



	JÁTÉK	PLATFORM	PONT
2.	Wii Fit	WII	8.0
3.	EA Sports Active	WII	9.0
4.	UFC 2009 Undisputed	PS3	8.5
5.	Infamous	PS3	8.5
6.	Pokemon Platinum	DS	–
7.	Mario Kart Wii	WII	9.0
8.	Punch-Out!!	WII	8.0
9.	X-Men Origins: Wolverine	X360	7.9
10.	Wii Play	WII	–



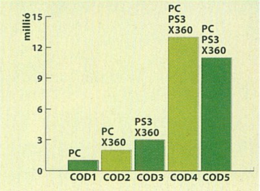
Lehet sorolni a kifogásokat (a május mindig az év leggyengébb eladásait produkálja, nem volt nagy játékmegjelenés idén), de tény, hogy a válság elérte a játékpiacot is, a PSP például történelmének legrosszabb hónapját élte meg. Az sem történt eddig meg, hogy a HD-konzolok együttes eredménye a Wii-é felett van, de ebből azért Wii-hanyatlási jóslatokba bocsátkozni nem érdemes…



Midway: Game Over

Lezárult az aukció – és mivel csak egy jelentkező volt, ő, azaz ők, a Warner Bros. szerezték meg az áhított kincset. Oké, annyira nem volt áhított, hisz a Midway (két fejlesztőstúdió híján) mindössze 33 millió dollárba került, Mortal Kombatostul, a chicagói és seattle-i csapatokkal egyetemben. A folytatásról, későbbi tervekről egyelőre nincsenek hírek, de az biztos, hogy az ultravéres új Mortal Kombat jövőre a boltokba kerül, az amerikai családvédő szervezetek nagy örömére. ■

CALL OF DUTY-ELADÁSOK



ONLY IN JAPAN

Katamari Forever





Az Egész Világmindenség Királyát fejbecsapta valaki, így a nagyúr elájul, és azon nyomban amnéziás lesz. Bárcsak lenne valaki, aki az emlékeiben összeszedné a sok szemetet, hogy a homályosan, fekete-fehérben látott régi emlékképek színesek és vibrálóak legyenek. No de nem kell félni, van egy ilyen valaki – te! Feltéve, ha Japánban élő PS3-tulaj vagy, mert a Katamari Forever a jelenlegi tervek szerint nem fog angolul megjelenni (persze láttunk már karón varjút).

A játék mintegy 30 pályát tartalmaz, felük a régi játékok egyfajta best of válogatása lesz, feltupírozva 1080p felbontásra, megtrükközve a mozgásérzékelős kontrollerre (az új mozgás, a szökkenés például az irányító felfelé ficcentésével történik). Ezek eleinte színek nélkül látszanak, de ahogy szedjük össze a sok cuccot, úgy kerülnek újabb árnyalatok a képbe.

A jelenben játszódó küldetésekben egy hatalmas robot (hercegünk kuzinjai építették, hogy ezzel is a kozmoszkirály dicsőségét növeljék; de a Skynet óta tudjuk, hogy a mesterséges intelligencia előbb-utóbb alkotói ellen fordul – itt is ez történt) a fő gonosztevő, aki őrjöngése közben széttörte a csillagokat, bolygókat. Így aztán újra elő kell vennünk a mágikus hengert, hogy összekaparjunk pár planétáravaló szirszart. Újramixelt zenék egészítik ki a csomagot, online helyett offline multiplayert kapunk – Japánban még júliusban… ■

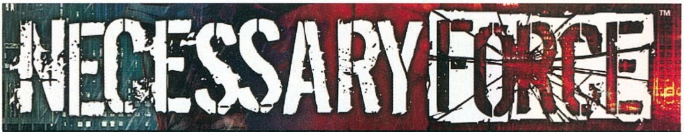




■ ÓCEÁNKUTATÓ
Az Endless Ocean békés játék volt, a folytatásban azonban akció is lesz. Az állatok ellen nyugtató-fegyvert vethetünk be, delfinek hátán lehet száguldozni, az online módban akár ketten is. A tenger mellett folyókat és jeges vizeket is kapunk.



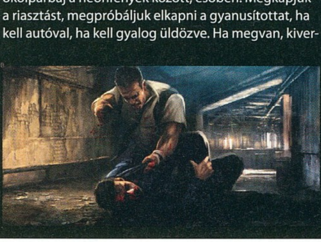
■ ÉGKUTATÓ
Az Ace Combat-széria alkotói Wii-re merészkedtek, a modern vadászgépeket animéből szalajtott repülőkre cserélték, és ezzel el is készült a Sky Crawlers. A sok lövöldözés mellett komoly sztorit is kapunk, rengeteg átvezető videóval – de multiplayer nélkül.



Körülbelül két centire balra olvashatsz arról, hogy a Midway sorsa eldőlt, vagy inkább megpecsételődött. Két fejlesztőcsapatának jövőre egyelőre bizonytalan, mindkettő befektetőre, tehetségekre éhes kiadókra vár. És közben dolgozik, méghozzá gőzerővel, hisz tudják, ezen múlhat a további sorsuk. Az Angliában, egész pontosan Newcastle-ben dolgozó stúdió pár hónapja a csapnivaló Wheelmannel próbált villantani – sikertelenül. Azonban következő alkotásuk sokkal jobbnak ígérkezik: a Necessary Force már most, három hónap fejlesztés után hangulatosabbnak, élvezetesebbnek tűnik.

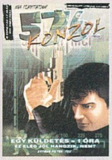


A játék egy zsarutörténet, a nyolcvanas évek filmjeinek stílusában: durva vallatások, vad autós üldözések, ökölpárbaj a neonfények között, esőben. Megkapjuk a riasztást, megpróbáljuk elkapni a gyanúsítottat, ha kell autóval, ha kell gyalog üldözve. Ha megvan, kiverjük belőle a következő információmorzsát, és egy kis lépéssel máris közelebb vagyunk a nagy bűntény felgöngyölítéséhez. Mindez klasszikus beszólásokkal, Unreal-motor által hajtott látványvilággal és egy cselekedeteink nyomán változó, szépülő várossal kiegészítve. Őszintén reméljük, hogy valaki bejelentkezik szponzornak, mert ezt a játékot szívesen kipróbálnánk! ■





Oldschool
'99/06-7



A BORÍTÓN
SYPHON FILTER

Mára a Syphon Filter egy kissé lerágott csontnak számít, hiába a két remek PSP-s verzió (és a pletykált PS3-as rész), de 1999-ben éppcsak megjelent az első rész, és bizony hatalmas sikert aratott. Izgalmas kommandózás, hosszú küldetések – amire a borítón is kitértünk… –, és rengeteg friss ötlet szerepelt a játékban, így nem csoda, hogy mindenki megbocsátotta a rengeteg kisebb-nagyobb hibáját.



BEST OF '99/06-7
SILENT HILL

Oké, átírjuk a történelmet: bár a Rollcage és a Star Wars Racer is több pontot kapott, mi most a Silent Hillt nevezzük ki ezen szám legjobbjának. A horrorkaland sokkal többet nyújtott, mint bármelyik elődje, és a csendes városka valami félelmetes élménnyel ajándékozta meg kipróbálóit. Aztán évekkel később jött a második rész, minden idők egyik legjobb horrormeséje…



AMIKOR MÉG NEM VOLT NAGY SZÁM…

Új Grand Theft Auto jelent meg a nyárban, mégpedig az 1969-es Londonban játszódó epizód. Régi kocsik, régi házak, régi zenék – de ugyanaz a kétdimenziós és pörgős játékmenet, mint az alap GTA 1-ben. Extra, hogy ez volt a PS1-korszak egyetlen olyan kiegészítője konzolon, amihez kellett az alapjáték is.



EYEPET

Nemsokára egy állat költözhet a PS3-adba: az EyeToy kamera segítségével egy kis majomszerű lényt dédelgethetsz; hogy aztán kikapcsold, ha épp van jobb dolgod a virtuális kiskedvenc kényeztetésénél. Az EyePetben a tévéd tulajdonképpen egy tükör, ezen látszol te, és a kis lény is, akit simogathatsz, öltöztethetsz, befesthetsz, etetgethetsz. Sőt, kisebb játékokat is játszhatsz vele, ekkor a kontrollerrel irányíthatod, amint lufikat pukkaszt egy repülőben vagy versenyez egy kis versenyautóban. Beszélni, kommunikálni nem tud, de reagál az érintésedre, az elé rakott virtuális tárgyakra, mint a pamutgombolyag vagy a szappanbuborék-fújó masina. Több állatka nevelésére, vagy haverok lényeinek online meglátogatására sajnos nem lesz lehetőség („talán a folytatásban"), de ez is egy remek lehetőség a kishúgod PS3-ra szoktatására. ■



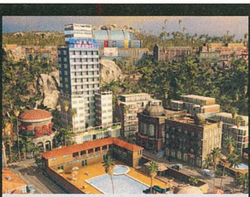
ÁLLÍTÓLAG…
a meg nem erősített tartomány

PS3.5 Az utóbbi hónapok pletykarovata az új PSP-ről szólt, és mivel az nagyon bejött (elnézést is kérünk azoktól, akik nem szeretik az efféle poénok lelövését – no de hát ez egy ilyen szekció), tovább folytatjuk hardver-fronton. Egyenesen Tajvanból jött a hír, hogy két ottani cég már meg is kapta a megrendeléseket a PS3 Slim gyártására. Ahogy a név is jelzi, ez egy laposabb, kisebb, de tudását tekintve mindenben az eredetivel megegyező gép lesz. A bejelentést a kölni GamesCom kiállításra, a premiert pedig a karácsonyi szezonra saccoljuk.

X460, Wii HD És maradjunk továbbra is a hardverek frontján: Michael Pachter, a legismertebb játékipari elemző egy röpke 270 oldalas elemzést írt a játékvilág közeljövőjéről, és ebben a Wii-vel kapcsolatban egy érdekes kijelentést tesz: szerinte 2010 végén érkezik a fejlettebb grafikai műveletekre is képes, már alapból MotionPlusszal szerelt Wii. És akkor a Microsoft se maradjon ki: szintén 2010-re saccolják sokan az egy terabyte-os merevlemezzel szerelt X360-at; az eszelős háttértár állítólagosan a digitális áruházhoz kell majd, á la PSP go.

Need for Speed + Burnout?
A tény: a Criterion fejleszti a jövő év végén HD konzolokra és PC-re megjelenő új Need for Speed-epizódot (és bónusztény: a teljesen újraszervezett Black Box a 2011-est). Ebből mindenki egy nem-NFS jellegű, Burnout Paradise-t idézően szabad játékra tippelhet, de állítólag nem erről van szó; a hírek szerint az első, eredeti NFS a minta, a fantasztikus pályáival, rendőrjeivel és autós videóival.

Warner Ahogy pár oldallal előbb olvashattad, a Warner Bros. elég erőteljesen belenyúlt a játékvilágba: megvásárolták a Midway kiadót (majdnem) mindenestül. Ezen felül náluk landolt a Gyűrűk ura-univerzum minden játékjoga, és ezzel még nincs vége. Mivel az Eidost végül a licitben a Square szerezte meg, a másik nagy angol kiadót, a Codemasterst célozták be; és a tervek szerint még idén át is veszik a hatalmas a cég felett. ■



Tropico 3

Unod a Sim Cityt, mert nem lelsz elég izgalmat a polgármesterkedésben? Akkor itt az eggyel izgalmasabb állás ugyanabból a munkakörből: legyél diktátor! Mit hoz isten, a Tropico 3 elején éppen ez történik – sikerrel foglalsz el egy kis karibi országot valamikor a hidegháború zavaros időszakában. A célod? Megerősíteni a hatalmadat, egészen addig, amíg – remélhetőleg nem korai – halálod meg nem fosztja az országot a szeretett vezértől. Ügyelned kell a gazdaságra, a hadseregre, az emberek kizsákmányolására, a talpnyalók megjutalmazására, a mindenbe belepofázni akaró két nagyhatalom kordában tartására, a lelkesítő beszédek tartására. A 15 küldetéses kampányban a pápai látogatástól a rakétaválságig minden lesz, de a random pályagenerátor és a küldetésszerkesztő mindenkit a végtelenségig szórakoztathat. Megjelenés PC-n és X360-on szeptemberben. ■



PES 2010

Ugyan a megjelenésük nagyjából egyidőben esedékes, a Konami mégis sokkal inkább titkolja focisorozatának aktuális részét, mint az EA. Remélhetőleg ezért van így, mert valamelyik kiállításon hatalmasat akarnak villantani, és nem azért, mert nincs mit felmutatniuk. Amit egyelőre legjobban hirdetnek, az a grafika millió fejlesztése: még több játékos kapta meg igazi arcát, a mezek sokkal élethűbbek, a stadionokban a nézők ezerféleképp reagálhatnak az eseményekre, és a mozgásanimációk is sokat finomodnak. A licenc-gondok kicsit ismét enyhülnek, idén a Barcelona és a Liverpool szerepel valós csapatokkal a játékban, és a BL mellé az Európa-kupát is megszerezték a japánok. Emellett ígérnek még játszható online módokat (na ez nagy felüdülés lenne az utóbbi két rész után!), fejlesztett mesterséges intelligenciát és… és nagyjából ennyit… ■



■ **BlazBlue**
A Guilty Gear-sorozat alkotóitól érkezik a fenti, enyhén fura című verekedős játék, amely természetesen ismétcsak a látványos akcióra épül. Online játék akár hat fő számára is, rengeteg egyedi karakter, japán hangok is (legalábbis az USA-ban), millió titok és összetett harcrendszer várható a játéktól. ■

A JÁTÉKVILÁG számokban

10.4 százalékos esést könyveltek el a Take-Two részvényei, mert a cég 100 milliós hitelt vett fel.

0 forintba kerül az új Battlefield, jelenlegi kedvencünk. www.battlefieldheroes.com

56 percig tart a Sony szerint egy átlagos „játékidő" a Home-ban, a PS3 virtuális terében; ezt a statisztikát se mi növeltük...

1 vs 100 – a tévés vetélkedő játékváltozata idén, valódi díjakkal elérhető lesz Xbox Live-on

125 millió példány kelt el eddig a Tetris minden hivatalos változatából. Állítólag készül a Tetris 2!

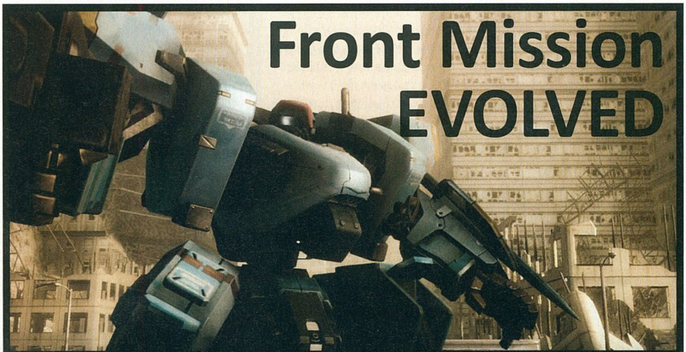
2 hónapba telt, míg Európában eladtak egymillió DSi-t, ami új rekordnak számít

2010 végére jósolja Michael Pachter játékipari elemző a Wii HD megjelenését

3 ember dönt ezentúl az angol játékok korhatár-besorolásairól, bárki más beleszólása nélkül

43 millió kill után nyílik meg a negyedik pálya, a Coral Sea a Battlefield 1943-ban

Front Mission EVOLVED



Új Front Mission? Igen, a Square kicsit talán mellőzött sorozata továbblép, méghozzá egy hétmérföldes lépéssel. A sorozat tagjai eddig ugye lassú, gondolkodós, taktikai játékmenetet nyújtottak: óriási mechák, hatalmas lépegetők verték és lőtték egymást a négyzethálós térképeken, minden fegyver bevetését alaposan meg kellett fontolni. Ez a múlt. Az új játékkal nagyjából egyetlen közös pont maradt: mechák lövik egymást. A négyzethálót és a megfontoltságot elhajították messzire, és az amerikai fejlesztők (ugyanazok, akiknek az új Silent Hillt is köszönhetjük – vagy „köszönhetjük", attól függően, hogy kit kérdezel) átmentek vad akcióba. Valós időben zajló ütközetek, lerombolható városi környezet, személyre szabható-festhető lépegetők – ez a Front Mission evolúciójának legújabb állomása. A történet, a hangulat is változik: 60 évvel járunk a FM3 után, amikor az emberiség kilép az űrbe, de az emberiség nagy lépése nem békében zajlik, a régi haragos szövetségek, az USN és az OCU megint egymásnak esnek. Ezt a konfliktust multiplayerben is átélhetjük, megnyitható fegyverekkel, klánokkal, nagylétszámú csatákkal. Megjelenés jövőre, PS3-on, X360-on és meglepetésünkre PC-n is. ■





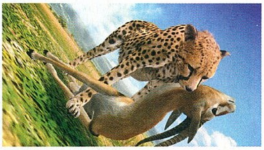
■ **Leadásunk napján robbant a hír: jön az új MechWarrior is. Részletek Augusztusban!**

Kishírek a nagyvilágból



Fragile

A tri-Crescendo kezei között, a Namco gondozásában készül ez a Wii-exkluzív szerepjáték, amely grafikai stílusában és hangulatában is valami újat próbál hozni. Egy kihalt, köddel ellepett világban járunk, ahol Seto nevű fiatal hősünk próbál megfelelő életkörülményeket biztosítani magának. Fő eszköze ebben egyrészt az a trupp lesz, akiket maga köré gyűjt, másrészt pedig a wiimote-tal irányítható zseblámpa, amivel kincsek után kutat, szellemeket tesz sebezhetővé, és amit végső esetben fegyverként is bevethet. ■



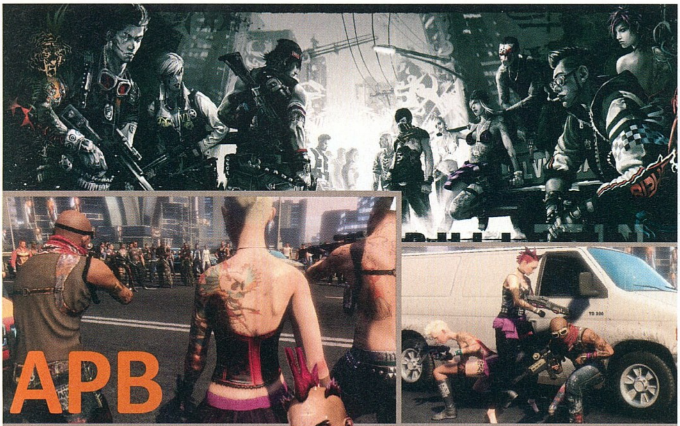
Ó-ó-ó, Afrika!

Kevés játék megy át annyi nehézségen, mint az Afrika, de úgy néz ki, az eredetileg a Sony által fejlesztetett, PS3-as szafaris játék végül megjelenik angolul is. Aki nem tudná: egy profi fotóst alakítunk, akinek az a dolga, hogy minden nap kimenjen a szavannára, és az emailben érkező megrendelések nyomán fotózzon. Hogy a vevő oroszláncsaládot, vadászó párducot, legelésző zsiráfokat akar, az mindegy, a mi dolgunk, hogy gyalog cserkelve, terepjáróval közelítve, esetleg légballonnal repülve megkeressük és lefotózzuk a kívánt célpontot. ■



Order of War

Bár az E3-on kipróbáltuk, arra nem sikerült rájönnünk, hogy a nem éppen hardcore stratégiákban utazó Square Enix miért igazolta le az Order of Wart. Persze sok baj nincs vele: a más néven Oroszországban már megjelent játék remekül néz ki, kínál egy szövetséges és egy német (!) kampányt is, méghozzá a keleti és a nyugati frontot is feldolgozva. Szerepel benne több száz igazi hadieszköz, akár kilométeres pályák, rombolható környezet, még egy sztoriszerű dolog is, átvezető jelenetekkel – de túl sok egyedit azért nem tud felmutatni a program. ■



APB

Száz játékos egy városban nem hangzik soknak, főleg azok számára, akik érték már meg egy forgalmas szombat estét Orgrimmar főterén. Az APB azonban nem is tradicionális MMO-nak készül, például a fejlődés szinte teljesen hiányzik majd belőle – vagy legalábbis nem tulajdonságaink nőnek, képességeink szaporodnak, hanem új öltözködési lehetőségeket kapunk, vagy esetleg új verdákat. A játék a klasszikus bűnözők vs. rendfenntartók ellenállást dolgozza fel, a küldetések mindig más játékosok ellen szólnak, a kétfős összecsapásoktól az egész várost megmozgató balhékig minden elképzelhető lesz. A járműhasználat is fontos, már csak azért is, mert a verdákból az épp általunk hallgatott zene fog üvölteni (a last.fm támogatásával). A későbbiekben a játékosok saját ruhákat is alkothatnak, és ezeket árusíthatják is (százfős szerverek lesznek, de ezekből is száz lesz összefűzve, hogy mindig legyen ellenfél), ezt kapjuk klasszikus tárgykreáció helyett. A játék PC-n 2010 elején jelenik meg, az X360-as pedig „valamikor később”.



Kishírek a nagyvilágból



Bűn és büntetés

Jön az új Sin and Punishment! No mi az, nem kaptad fel a fejed a remek hír hallatán? Nem csoda, hisz az első rész anno csak Japánban jelent meg (ma már Virtual Console-on is elérhető, szóval hajrá, irány letölteni!). Egy rail shooterről van szó, vagyis a mozgásra alig kell csak ügyelni, csak a célkeresztet kell mozgatni a képernyőn. Treasure-fejlesztésről van szó, tehát a népkonzolon igazán hardcore játékélmény várható, különböző trükkös pontszerzési lehetőségekkel, borzalmas nehézséggel, durva ellenfelekkel (tudásban durvák – az E3-on látott boss egy hatalmas csirke volt…); mindez 2010 elején.



Elkelt az id!

1991 óta dolgoznak, megteremtették, majd többször is megújították az FPS stílust, és ellenálltak mind az EA, mind az Activision többszöri felvásárlási kísérleteinek. Az id-ről van szó, a Wolfenstein, a Doomok és a Quake-ek megalkotóiról, akik John Carmack vezetésével mindig a technológiai és multiplayer játékok élbolyába tartoztak. A független fejlesztők példaképei többé nem függetlenek: a Bethesda tulajdonosa, a ZeniMax felvásárolta őket. Állítólag nagy változás nem lesz, azon túl, hogy nemsokára három csapatos méretre hizlalódnak.

Videojáték menni Hollywood

Két számot kihagytunk ugyan a mozis rovatunkkal, de legalább most megint van elég anyagunk pár epizód megtöltéséhez. A múltkor megemlítettük, hogy készül a Monopoly filmfeldolgozása, hát örüljetek: a Universal filmstúdió remek ötletének köszönhetően a torpedó társasjáték is filmformábat ölt jövőre. De hogy ez kinek volt az ötlete?!

Igaz, az Asteroids filmváltozatát sem tudjuk egyelőre elképzelni; olyan, mintha ezek az ötletek valami kokain és tequila által fűtött medencés parti vége felé születtek volna meg, és valahogy túlélték a másnapos ráébredést… Persze Hollywood sosem az épelméjű ötleteiről volt híres, a Sims-feldolgozás például nemsokára elkészül, és idén a mozikba is kerülhet…

Játék (filmgyártó)	Adatlap	A történet
ASTEROIDS (UNIVERSAL)	Bemutató: **2011** Forgatókönyv: **Matthew Lopez** Producer: **Lorenzo di Bonaventura** (Transformers)	Az 1979-es játéknak ugye nem volt sztorija, szóval nem teljesen értjük, hogy pontosan miről is fog szólni a film, mert az aszteroida-szétlövés másfél órában nem hangzik túl szórakoztatóan… Amúgy Pong-mozi nem lesz…?
ANTI-CHRIST/ EDEN (–)	Bemutató: **2009** Játékpremier: **2010** Rendező: **Lars von Trier**	A film címe Anti-Christ, a játéké Eden, de mindkettő véres és brutális lesz, abszolút nem a mai konvenciók mentén készítve. Az Eden kalandjáték lesz a Myst stílusában, méghozzá korábbi Hitman-fejlesztők által megalkotva.
ADVENTURE QUEST (SNEAKY SNAKE)	Bemutató: **2009** Rendező: **Adam Swiderski** Producer: **Richard Lovejoy**	Oké, nem mozi – színház. Igen, a régi kalandjátékok egy New York-i színházi előadást ihlettek, melyet idén júniusban mutattak be; no nem a Broadwayen. A hátteret kivetített screenshotok alkotják, a szereplők EGA színvilágú ruhákat hordanak – mutassák be nálunk is!
HITMAN 2 (FOX)	Bemutató: **2010** Forgatókönyv: **Kyle Ward** (Kane & Lynch)	Ugyan nem volt jó film, de százmilliót azért csak kitermelt a mozipénztáraknál – szóval jöhet a folytatás. Részletek még nincsenek, csak annyit tudunk, hogy az új Hitman-játék mentén fog haladni a sztori.
RESIDENT EVIL 4 (SONY)	Bemutató: **2010** Producer: **Paul W. Anderson** (Resident Evil 1-3)	Nem a RE4 játék feldolgozásáról van szó, hanem egyszerűen a negyedik Resi-moziról. Jovovich kisasszony természetesen visszatér, a híresztelések szerint az akció pedig Japánban és az Antarktiszon fog játszódni.

ők megmondták... **idézetek**



„Elnézést kell kérnem a rajongóimtól, de mivel én nem készítek több Dead or Alive-játékot, nem fogok több Aerosmith-számot sem felhasználni. Ezért szeretném legmélyebb hálámat kifejezni az együttesnek és Steven Tylernek. A DoA elkészítéséhez szükséges erőt az Aerosmith és az Armageddon-film adta."
Tomonobu Itagaki, ex-Team Ninja vezető, a legszórakoztatóbb interjúalany a földön.

„A hatvan képkocka/másodperc iramú képfrissítéshez ragaszkodtunk, mert különben nem hívhatnák játéknak... de én legalábbis biztosan nem hívnám videojátéknak."
Kazunori Yamauchi, a PSP-s Gran Turismoról. Egy kérdés azonban még így is marad: ha nem videojáték, akkor az első Gran Turismo vajon mi volt?

„Persze, remek pornójátékot lehetne készíteni hozzá, ehhez kétség sem férhet!"
Peter Molyneux, a Lionhead vezére, a mozgásérzékelős Natalról [lásd előző számunkban]. Várjuk szeretettel.

„Elszomorító, amikor egy zenei kiadó azzal fogad, hogy manapság a kölykök a Guitar Heróból ismerik meg és élik meg a zenét. Amúgy nem izgat, hogy ki miként hallgat zenét, de hogy ezt egy videojátékkal teszik meg, az elszomorító."
Jack White, a White Stripes és a The Raconteurs együttesek tagja. A kérdés csak az, hogy miért érhető el egy Jack White és három Raconteurs-szám is Guitar Heróhoz, ha az egész ilyen gáz...

„Ma a speciális mozgások és a kivégzések motion captureölése zajlik... elég betegek. [...] Ha az embereknek véres Mortal Kombat kell, akkor, basszus, baromi véres Mortal Kombatot kapnak!"
Ed Boon, a kilencedik, még be sem jelentett Mortal Kombat munkálatai közben Twitterezik.

„Muszáj árat csökkenteniük, mert ha nem teszik meg, az egy konzolra jutó eladások lassulni fognak. Ha reálisan nézzük a dolgokat, el kell gondolkodnunk a Sony gépeinek további támogatásán. Hamarosan el kell döntenünk, hogy 2010-ben és 2011-ben támogatjuk-e a PS3-at és a PSP-t... X360-on egyszerűen több pénzt hoznak a befektetéseink, mint PS3-on."
Robert Kotick, a legnagyobb független játékkiadó, az Activision Blizzard vezérigazgatója. Bobby, a zsarolást ám bünteti a törvény...

„Baromira várom már, hogy a Bungie valami nem-Halo játékot mutasson be. Azok a fickók zsenik! Csakúgy, mint az Infinity Ward – én is minden évben alig várom az új Call of Dutyt, de srácok, ennél ti többet tudtok. Mutassátok meg, mi van még bennetek! Persze értem én, túl nagy lenne a kockázat, és túl sokat ér, amit eddig felépítettek. De azért álmodozni lehet, nem?"
Randy Pitchford, a Gearbox vezetője innováció mellett érvel. Két nappal később bejelenti, hogy a következő játékcímeket védették le (persze mindből, legalábbis azonnal, nem lesz játék): World War II Hero, War Hero, Brothers in Arms War Hero, Modern War Hero. Megérzésünk szerint a játék háborúban fog játszódni, és hőst fogunk alakítani benne. ■

SPYBORGS



A Capcom nem csak hatalmas ívű, akcióval teli epikus kalandokon dolgozik, de barátságosabb, családbarátabb terveik is vannak. Ezek közül kiemelendő a Spyborgs, ez a kizárólag Wii-re készülő egyszerű verekedős játék, amellyel a kiadónak nagy tervei vannak: ha az első rész sikeres lesz, jöhetnek a mellékszálak, képregények, akciófigurák, ami csak pénzt fial. Erre meg is van az esély, hiszen a konzolon kifejezetten látványosnak számító játék az E3-as demó alapján kellemes, még ha oly egyszerű élményt is nyújt. Három karakter közül kettőt választva alkotunk csapatot, akikkel a viszonylag lineáris pályákon haladva szétcsapdossuk a mindenféle mechanikus ellenfeleket. A harc egyszerű (bár ha ketten, kooperatív módban játszunk, már lehet érdekesebb támadásokat előadni), a főellenfelek mozgásai hamar kitanulhatóak, de a rokonszenves hősök és a valóban hangulatos, látványos világ miatt élveztük a demópályákat. A világot nem akarja megváltani, de egy téli kalandnak jó lesz... ■







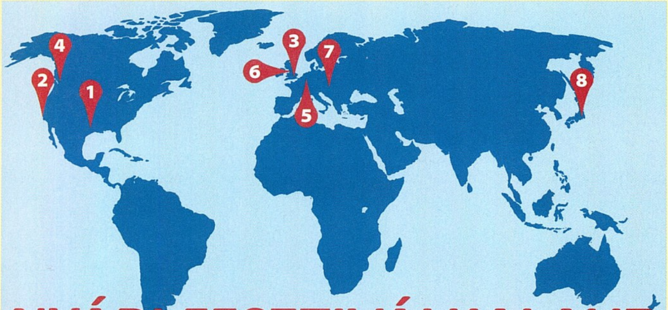
ModNation RACERS



A Mario Kart és a LittleBigPlanet szerelemgyereke – persze a fejlesztők nem merték ezt ilyen egyértelműen kimondani, de a dolog egyértelmű volt mindenkinek, aki látta a bemutatót a Sony E3-as sajtótájékoztatóján. Ha elindulsz a pályákon az apró kocsikkal, a játék egyértelműen a Mario Kartot idézi: vannak ugratók, turbót adó mezők, felvehető fegyverek; mindezt a stílushoz képest szemkápráztató grafikával, ám kevés újítással. Na de amíg idáig, a startvonalig eljutunk, addig milliónyi új dologgal találkozhatunk – lévén az egész játékot mi alakítjuk ki. Bár természetesen lesznek alapból is versenyzők, járművek és pályák is a lemezen, de ahogy a LittleBigPlanetben, úgy itt is a kezünkben van minden eszköz, hogy bármit létrehozzunk. Készíthetünk saját sofőrt és verdát, kedvünk szerint színezhetünk mindent, de a program igazi sztárja a pályaszerkesztő, lévén bármilyen ívű, elhelyezkedésű helyszínt kialakíthatunk benne. Lehet egy ecsetszerűséggel festve, fákat, házakat és birkákat elszórva pályát építeni, de ennél sokkal szórakoztatóbb, amikor egyszerűen nekieredünk a fehér semminek, és kanyargásunk rajzolja ki a pályát – a ravaszokkal pedig emelkedőket és lejtőket tudunk kreálni menet közben. Aztán, ha körbeértünk, kilépünk, jöhet az ecset, a talajfajták meghatározása, szépítőelemek kiszórása, a napszak beállítása. Ha kész a remekmű, egy gombnyomás, és máris mehet ki a netre a millió másik pálya közé, ahol remélhetőleg a tömegek rákattannak, és pozitív kritikákkal árasztják el. Megjelenés jövőre, csak PS3-ra. ■







NYÁRI FESZTIVÁLKALAUZ

1 QUAKECON
Augusztus 13-16., Grapevine
„Négy nap békében, szeretetben, rakétavetőkkel", ahogy a hivatalos szlogen írja. Több ezer fős LAN-party hivatalos bajnokságokkal, id-bemutatók (tippünk: játszható Rage és Doom 4-prezentáció is lesz).

2 BLIZZCON
Augusztus 21-22., Anaheim
StarCraft 2 világbajnokság, Diablo 3-bemutatók, World of Warcraft-előadások. Ezen felül megannyi bemutató, kerekasztal-beszélgetés, verseny, koncert, és minden, ami egy jó bulihoz kell.

3 DEVELOP
Július 14-16., Brighton
Fejlesztői konferencia, testfestett lányok helyett design- és technikai jellegű előadásokkal. Itt mutatják be részletesebben a Sony mozgásérzékelős kontrollerét, és a Gaikai online rendszert [lásd: 576 KByte **006**].

4 PAX
Szeptember 4-6., Seattle
Három konzolon átívelő hatalmas bajnokságsorozat; rengeteg független fejlesztés, no meg persze a nagykiadók várva várt játékai; Rock Band- és Guitar Hero-fejlesztők – ezúttal igazi hangszeres – koncertjei.

5 GAMESCOM
Augusztus 19-23., Köln
Eddig más városban, más néven futott, de ha őszinték akarunk lenni, ez bizony a jó öreg Games Convention, Európa legnagyobb játékkiállítása. Mit várunk? Az E3-as játékok mélyebb bemutatását, és néhány újdonságot; mi ott leszünk...

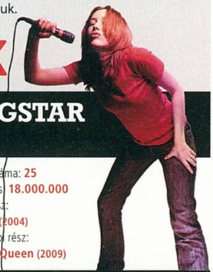
6 EUROGAMER EXPO
Október 27-28., Leeds
A karácsonyi játékdömping legnagyobb sztárjai lesznek jelen kipróbálható formában a Modern Warfare 2-től a Scribblenautson át az Uncharted 2-ig. Két nappal később Londonban is lesz egy fordulója a kiállításnak.

7 BUDAPEST GAME SHOW
Október 24., Budapest
A régió legnagyobb ilyen jellegű eseménye szerveződik, egy egész napos ingyenes játékfesztivál a Papp László Sportarénában. Fejlesztői előadások, versenyek, bemutatások és rengeteg nyeremény. Részletek egy későbbi számunkban várhatók.

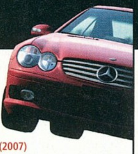
8 TOKYO GAME SHOW
Szeptember 24-27., Tokió
A név talán elég jól megmutatja, miről is van szó: japán fejlesztők rukkolnak elő újdonságaikkal. Talán kiderül mi az a Metal Gear Rising, talán bemutatkozik a Final Fantasy Versus XIII, és esetleg a következő Mistwalker-alkotás is kint lesz.

Következzen a Sony hat legsikeresebb játéksorozata, amely valószínűleg meglep majd pár rajongót. Az adatok forrása a Sony pénzügy jelentései, sajtóközleményei voltak, illetve néhol a Wikipedia. Az adatok 2009-esek. A játékok számánál minden speciális verzió, bővített- vagy demókiadás külön számít, a mobilverziókat nem számoltuk fel. A Crash Bandicootnál csak a Sony által kiadott epizódokat számítottuk fel. Mindenhol az európai kiadás címét, de a legelső megjelenési dátumot használtuk.

SONY-MILLIÓK



GRAN TURISMO



Játékok száma: 11
Összeladás: 50.000.000
Az első rész:
Gran Turismo (1997)
A legutóbbi rész:
Gran Turismo 5 Prologue (2007)

SINGSTAR

Játékok száma: 25
Összeladás: 18.000.000
Az első rész:
Singstar (2004)
A legutóbbi rész:
SingStar Queen (2009)

CRASH BANDICOOT



Játékok száma: 4
Összeladás: 16.000.000
Az első rész:
Crash Bandicoot (1996)
A legutóbbi rész:
Crash Team Racing (1999)

RATCHET & CLANK



Játékok száma: 8
Összeladás: 14.500.000
Az első rész:
Ratchet & Clank (2002)
A legutóbbi rész:
Quest for Booty (2008)

EVERYBODY'S GOLF



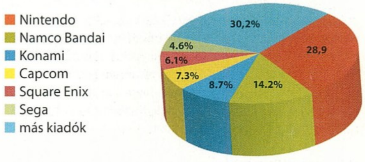
Játékok száma: 9
Összeladás: 11.500.000
Az első rész:
Everybody's Golf (1997)
A legutóbbi rész:
Everybody's Golf 2 (2008)

SOCOM



Játékok száma: 8
Összeladás: 11.000.000
Az első rész:
US Navy Seals (2002)
A legutóbbi rész:
Confrontation (2008)

JAPÁN KIADÓK ERŐMEGOSZLÁSA*



*A 2008-ban Japánban eladott konzol- és kézikonzol-játékok száma alapján rangsorolva

ÖT DOLOG, AMIT NEM TUDTÁL A VIDEOJÁTÉKOKRÓL...

1 Idén ősszel jelenik meg Last Hope: Pink Bullets címmel az utolsó Dreamcast-játék; vagy legalábbis egyelőre senki nem közölte, hogy a jövőben is tervezne ilyesmit.

2 **Az első játék, ami belső nézettel mutatta az eseményeket az 1976-os játéktermi masina, a Night Driver volt az Ataritól.**

3 Ha a God of War amerikai verziójában az Olümposzon a trónteremben elpusztítod Árész és a Minotaurusz szobrát, egy telefonszámot kapsz, amit felhívva Kratos és a designer David Jaffe beszélgetését hallgathatod meg.

4 **Ha a Wii Sports bowling részében lendítés közben elengeded a B gombot, a golyó elszáll hátrafelé, a Mii-tömeg közepébe. Megérdemlik!**

5 A tervek szerint Michael Jackson írta volna a Sega számára a Sonic 3 zenéjét, de mivel épp akkoriban robbant ki Jacko első pedofil-botránya, a japán cég végül felbontotta a szerződést a sztárral.

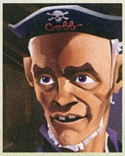


[ÍRTA GRATH]

KALANDOZÁS, MAJOMSZOKÁS



Az E3 egyik legpozitívabb bejelentése az volt, hogy kiderült: két új Monkey Island-játék is készül. A Telltale és a LucasArts közös demótermében a Tales of Monkey Island producerével beszéltünk a két programról.



JOEL DRESKIN, foglalkozása szerint brand manager, azaz ő felel mindenért, ami Monkey Island. Jelenleg a Telltalenél van állásban, de korábban ő is a LucasArtsnál dolgozott, nevezetesen az X-Wing szérián, amiért örökké hálásak leszünk (a Phantom Menace-ról meg nem beszélünk...)

Jópár évvel ezelőtt jelent meg az utolsó klasszikus LucasArts-kalandjáték, és hiába a hangoskodó rajongótábor, tulajdonképpen mindenki letett róla, hogy valaha is lesz még részünk ilyesmiben. Mi változott, honnan az új lendület?

Biztosan tudod, hogy a Telltale-t éppen azok az ex-LucasArts fejlesztők alapították, akiknek a kalandjátékok a mániái – ilyenek vagyunk. Az elválás ellenére remek viszonyban vagyunk a korábbi cégünkkel, és bizony évek óta kepesztünk, hogy megkapjuk a lehetőséget valamelyik klasszikus újraálmodására, és most eljött a lehetőség. Valószínűleg az sem árt, hogy Darrell Rodriguez, az új LucasArts-főnök is szereti a kalandjátékokat – nem véletlen, hogy a legendás Indy-kaland, a Fate of Atlantis feltűnik az új Indiana Jones-játékban is. Egyébként Craig Derrick volt az, aki gerillamunkával elkezdte összegyűjteni a stábot, még jóval azelőtt, hogy a hivatalos engedélyt megkaptuk volna.

Kezdjük a klasszikussal: az eredeti, 1990-es Secret of Monkey Island különleges kiadásával. Egész pontosan mit is kell érteni a Special Edition kifejezés alatt – egyébként nagyon hatásosan hangzik!

Köszi, sokáig dolgoztattuk a marketingeseket, amíg előjöttek ezzel az újító jellegű megnevezéssel! [nevet] Tehát, gyakorlatilag ez az eredeti játék mai színvonalra hozva. Megmaradt a lényeg, a tartalom: az összes poén, az összes fejtörő, tárgy és karakter itt van – semmit nem tettünk hozzá és semmit nem vettünk el belőle.

■ Ha érdekel a Tales of Monkey Island tesztje, azt a 89. oldalon olvashatod. Összefoglalva: jó! Egész jó...

Akkor minek az egész? Még a húsz éves fordulót sem tudtátok kivárni...

[nevet] Hát igen, türelmetlenek voltunk... Természetesen felújítottuk azért a játékot, technikai oldalról. Mint láthatod, a grafika teljesen megújult, mindent 1080i felbontásban újrarajzoltunk. Minden helyszín, minden karakter, minden jelenet megújult ilyen értelemben. Sokat töprengtünk rajta, hogy milyen legyen a stílus, mert ugyan a játék rajzfilmes grafikájú volt, az átvezető jelenetek – vagyishát inkább átvezető képek, merthogy 1990-ben készült az eredeti – realisztikus stílust kaptak. Ezt az ellentmondást feloldottuk, és a megújult stílus leginkább a harmadik Monkey Islandre hajaz.

Hallom, a párbeszédeket is lehet hallani – a későbbi CD-s kiadás hanganyagát vettétek át, vagy teljesen új szinkront készíttettetek?

Szerencsére utolértünk mindenkit az eredeti stábból, és a korábban csak szöveges sorokat is felvettük velük, ezzel egészítettük ki az eredeti hangokat. És ha már itt tartunk, a teljes zenei anyagot is újravettük, nagyzenekarral a MIDI helyett – szóval mind vizuális, mind audio szempontból teljesen mai a darab.

Látom, néhol felidézhető a régi látványvilág is...

Nem néhol: bárhol! A felújított grafika mellett a régi látvány, a régi kezelőfelület (mert most az igék használata helyett igazi point 'n click rendszer szerepel a programban) is elérhető. Egy gombnyomás, és előtűnnek a pixelek, a régi, sokak által imádott karakterrajzok. Már a kezdetektől ez volt az elképzelés, semmiképpen nem akartuk elhagyni az eredetit!



Amúgy könnyű volt egy közel húsz éves játékot átírni a mai gépekre?

Persze, olyan hét hónapba telt az egész, és főleg a grafikusok dolgoztak. A régi verzió egyébként egy dologban hiányos volt: memóriahiány miatt ki kellett hagyniuk Spiffynek, a Scumm bár kutyájának az arcképét; igen, azon a 4 kilobyte-on múlott, hogy ráfér-e egy lemezre a program. A doboz hátuljára azonban felkerült egy kép, amin látszott Spiffy portréja, és ezt alapul használva most a játékban is benne lesz. És mivel ma már egy csomó játékos nincs hozzászokva az összetett, vagy egyszerűen ördögi fejtörőkhöz, egy háromszintes segítőrendszert is a játékba tettünk, tehát ha nagyon elakadsz, akkor kaphatsz tippet, kifejtős segítséget, majd végül egy megalázó, hatalmas sárga nyilat, ami pontosan elvezet a következő helyre, tárgyhoz.

Érdekes a platformválasztás: miért csak PC és Xbox Live Arcade? Hol van a WiiWare, amire a többi Telltale-játék kijött?

Meg kellett osztanunk az erőforrásokat, és ügyelnünk kell arra is, hogy ne árasszunk el egy platformot. A PC ugye adott: egyrészt minden játékunk azon készül, másrészt meg a Monkey Island gyökerei is ott vannak. Mikor kijövünk a játékkal – valamikor nyár végén –, akkor WiiWare-en még bőven megy majd a Tales of Monkey Island-sorozat, és kicsit túlzás lenne. De később nem kizárt, egyáltalán nem.

És más klasszikus játék remake-je? Monkey Island 2-3, Day of the Tentacle, Sam & Max, és még folytathatnánk!

Ígérni nem ígérhetek semmit, a LucasArts-os PR-osok itt ólálkodnak. De ha sikeres a Secret of Monkey Island, akkor nyilván elgondolkodunk a dolgon...

Oké, térjünk át a másik játékra, ez a PC-re és WiiWare-re készülő Tales of Monkey Island, egy újabb epizodikus sorozat. A sajtóközlemény szerint öt rész lesz – de ez hivatalosan a Monkey Island 5?

Nem, hivatalosan ez nem a Monkey Island 5. Igazából a rég ígért, csak Ron Gilbert fejében létező Monkey Island 5 után járunk pár évvel – talán majd egyszer az a játék is elkészül.

Ha már Ron, a Monkey Islandek atyja szóba került, igaz, hogy benne van a fejlesztésben?

A Monkey Island-széria nagyjából három embernek köszönhető – Ron Gilbertnek,



Monkey Island-alapozó

Dave Grossman, a LucasArts egyik titánja (író, programozó, designer; Secret of Monkey Island, Monkey Island 2, Day of the Tentacle) az Eurogamernek adott interjúban foglalta össze, hogy mi is az a Monkey Island, és miért is ilyen népszerű. „Hát, a Monkey Island egy elbűvölő és igen humoros kalandjáték-sorozat, ami a kalózlétről szól. Nagyjából ennyi. Vagy ennyi nem elég? […] A sorozat igazából két dolog kombinációjának keverékétől ennyire különleges: merthogy a fő sztorivonal igen komoly, viszont a játék maga rendkívül könnyed és szórakoztató. […] A középpontban a kicsit ügyefogyott Guybrush Threepwood, önjelölt kalóz áll, aki szerelme, az elszánt Elaine Marley kormányzóhölgy szívének elnyeréséért küzd. Fő ellenfele egy LeChuck nevű kalózkapitány, aki egy adminisztratív hiba okán nem került át a túlvilágra. Hármójuk állandó viaskodása, no meg rengeteg poén – ez a Monkey Island!”

Dave Grossmannek és Tim Schafernek. Dave vezeti a fejlesztést (kreatív oldalról), és az első, akit felhívott a hírrel, az Ron volt. Ő el is jött három-négy napra, megbeszélték az alapsztorit, kitalálták együtt pár fejtörőt, és nosztalgiáztak egy jót.

És Tim? Őt nem hívtátok el?

Beszéltünk vele, de ő még bonyolultabb ügy lett volna, mint Ron. Mindketten más cégnél dolgoznak főállásban, és már Ron ügyében is sok jogi probléma adódott ebből. A részletekbe nem mennék bele, de érthető, ha egy cég nem örül, ha fő agytrösztje egy másik, adott esetben riválisnak is mondható játék elkészítésébe száll bele. Ron ugye egy kisebb cégnél, a Hotheadnél dolgozik, de Tim a Double Fine élén az EA-nak készíti a Brütal Legendet – és nem akartunk gondot se neki, se magunknak. Viszont a csapat tagja az eredeti Monkey Islandek zeneszerzője, Michael Land, és a szinkronhangok is a régiek.

Mi a fő sztorija a Tales of Monkey Islandnek? Gondolom Guybrush és Elaine nem boldogan éldegélnek, hanem egy bizonyos kalóz betesz nekik…

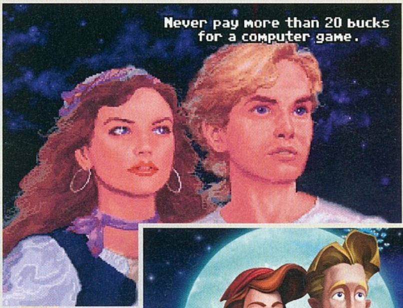
Igen, nyilván LeChuck okozza a bajt. Illetve, szokásos eszessége miatt Guybrush a közvetlen kiváltó. LeChuck megint elrabolta Elaine-t, és Guybrush véletlenül eltöri a zombikalóz ellen készített pengét, így a nagy csatában minden félresikerül: LeChuck emberré válik, és minden, ami gonosz volt benne, himlővírusként manifesztálódik. Ez elkezd terjedni, mindenkit zombivá változtatva, Guybrush pedig lepusztulva, csaj és pénz nélkül vetődik partra Flotsam szigetén – és innen kell valahogy megoldania a helyzetet.

Az eddigi Telltale-sorozatok epizódjai tulajdonképpen különálló kalandok voltak, sok újra felhasznált helyszínnel, karakterrel. Nem mondjuk, hogy ez rossz – de ez ezúttal is így lesz?

Nem, e téren változtattunk. Ezúttal egyetlen sztorit mesélünk el, amely végigvezet ezen a fantasztikus vidéken. Ez azt is jelenti amúgy, hogy nagyon kevés dolgot használunk fel több epizódban, nem lesz egy központi hely, mint a ház a Wallace & Gromit-, vagy az iroda a Sam & Max-játékokban. Minden epizód továbbviszi a sztorit, új helyszínekre vezet, ahol új karakterekkel és új fejtörőkkel találkozhatunk. Ez azt is jelenti, hogy az epizódok hangulata, játékstílusa is eltérő lehet a többitől – lesz klasszikus Monkey Island-érzetet keltő, ahol egy nagyobb vidéket bejárva kalandozhatunk, és lesz, ahol egy kisebb területen zajlanak az események.

Hogyan kell elképzelni az epizodikus játékok fejlesztését? Megírjátok előre az egész sztorit, megrajzoljátok a helyszíneket, majd feldaraboljátok, vagy minden részen egy külön csapat készít?

Valahol a kettő között. A fő sztorivonalat nyilván tudni kell előre, de amúgy mind az öt fejezeten egy külön író dolgozik, akik mind Dave Grossmannak felelnek, vele együtt dolgozzák ki az eseményeket, a fejtörőket. Jelenleg [június 22-én] az első rész már teljesen kész van, a másodikon a befejező munkálatok zajlanak, a harmadiknál már kész a szövegkönyv, a negyediknek pedig az általános designja készült el. Egy epizód nagyjából kettő-négy játékórát kínál, nekünk pedig olyan öt hónapba telik megalkotni őket – de természetesen a fejlesztések párhuzamosan zajlanak. A terv az, hogy havonta jelennek meg, egyelőre PC-re és WiiWare-re.





■ **Természetesen az új verzióban is be lehet kapcsolni a feliratot, de itt a szinkron lesz a főszereplő!**

■ **Az új és a régi verziók közti eltérés egészen elképesztő – ráadásul az új anyag mozgás közben mutatja meg igazi erejét!**

A grafikus motor ugyanaz, mint a korábbi játékaitokban?

Alapjaiban igen, de természetesen állandóan pofozgatjuk, szépítgetjük – és ami sok embernek lehet fontos, gyorsítjuk. A Tales of Monkey Island-sorozathoz egy, a nagyközönség számára is azonnal észlelhető javítás készült, amely az arckifejezéseket és a szájszinkront teszi sokkal jobbá.

Mikor debütál a játék?

Gondolom, mire ez az interjú megjelenik, addigra az első epizód is a digitális boltokban lesz – július 7. a megjelenési dátumunk. A Wii-verzió valamikor később jön, de mivel itt a Nintendóval is egyeztetni kell, nem olyan egyszerű a dolog, mint PC-n, ahol elkészülünk, és kitesszük Steam-re meg a többi digitális boltba.

Más platformok, esetleg később?

Nem zártunk ki semmit. Nem is ígérünk semmit. Hivatalosan csak PC és Wii a két platform, de elképzelhető egy Xbox Live Arcade verzió is, valamikor a jövőben.

És a jövőre mik a terveitek? Valami új, vagy valami réginek a felújítása? Az új Indy-játék például nem lett olyan fényes, mint vártuk – nem akartok azon a téren is alkotni valamit?

[nevet] Egyelőre el akarunk készülni ezzel az öt fejezettel. Aztán kilihegjük magunkat, remélhetőleg veszünk egy saját szigetet a Karib-tengeren, és elkezdünk gondolkodni a folytatáson. Egy Indiana Jones-kaland nem is hangzik rosszul… ■





[ÍRTA BAGÓ PÉTER]

RHIANNA PRATCHETT-INTERJÚ

FOGLALKOZÁSA: MESÉLŐ

Apja a Korongvilág-regények alkotója, ő pedig a játékvilágban tevékenykedik, szintén íróként. A Heavenly Sword és az Overlordok fantasztikus történetéért, hangulatáért felelő csinos hölggyel Londonban, az Overlord 2 launch partyn beszélgettünk.

Talán kevésbé köztudott, hogy mielőtt játékokkal foglalkoztál volna, a PC Zone magazin munkatársa voltál. Honnan jött az ötlet, hogy fejlesztőkkel kezdjél foglalkozni, miért váltottál az újságírásból a játékfejlesztés irányába?
Egyszerűen szerencsém volt. 2003 környékén lettem külsős munkatársa a lapnak, amivel rengeteg szabadidőm és lehetőségem adódott. Ekkor hívott fel Swen Vinke a Larian stúdiótól, hogy story editorra (a szövegírók által készített írások szerkesztője) lenne szükségük a Divine Divinity folytatásához, a Beyond Divinityhez. Minthogy az első rész nagy rajongója voltam, érdekes kihívásnak tűnt, úgyhogy két kézzel megragadván a lehetőséget kerültem a fedélzetre. És azóta is különféle történetírói posztokon tetszelgek más játékoknál is.

Hogyan zajlik egy történetírás folyamata? Megkapod a főbb karaktereket, esetleg előre lefektetik a főbb irányvonalakat, vagy mindent magadtól kell kidolgoznod?
Ez nagyban függ attól is, hogy mikor kezdesz aktuálisan dolgozni a projekten. A hagyományos értelemben vett írók – akik játékfejlesztői háttér és tapasztalat nélkül, főként irodalmi alkotásokkal tűntek ki addig – nem tudnak igazán tagjaivá válni a játékfejlesztő csapatoknak, csak, ha a stúdió biztosít nekik külön helyet az irodáikban (ami még mindig ritkaságszámba megy), akkor igazából bármelyik periódusban csatlakozhatnak a projekthez. Tehát akár az is könnyen előfordulhat, hogy mire közelébe kerülsz a játéknak már néhány pálya és a főbb játékelemek valóban készen vannak, sőt, akár egyes karaktereket is kidolgoztak – mint ahogy az velem is megtörtént az Overlord első részének esetében. De akár említhetném a Mirror's Edge munkálatait is, ahol már szinte minden helyszín készen volt, és csak a pályák közötti történetet kellett gatyába rázni. Persze a legjobb dolog, ami történhet veled, ha rögtön a kezdetek óta ott lehetsz a fejlesztők mellett, így kapva esélyt arra, hogy a legtöbbet hozd ki magadból – ezért is volt remek élmény az Overlord 2.

Mennyire közvetlen a kapcsolatod a fejlesztőkkel? Mennyire engednek beleszólást a játék hangulatába, vagy akár a karaktereibe?
Ez szintén attól is függ, hogy mikor kerülsz az adott projektre. Jómagam jobban preferálom a személyes kontaktust, amikor a lehető legtöbb fejlesztővel van lehetőségem kommunikálni, és át tudjuk beszélni egymás elképzeléseit. Sajnos nem mindig van rá mód, hiszen az írók bevonása a csapatba általában problematikusnak tűnhet sokak számára – senki nem tudja, hogy miként integrálhatnák ezt a kívülről érkező elemet a már meglévő és jól működő csapatba. De ha távol tartod az íróidat a csapat többi tagjától, nagy valószínűség szerint csak rontasz a helyzeten, hiszen nem fog illeszkedni a történet a játékmenetbe és pályaleírások is eltérhetnek az aktuális feladatoktól.

Mennyire hathat a munkád a játékelemekre? Tegyük fel, megálmodsz egy kastélyt, űrállomást, vagy bármilyen specifikus helyszínt, amit a karaktereidnek a történeted alapján mindenképpen fel kell keresniük – ekkor megszabhatod a fejlesztőknek, hogy ezt a játékba bele kell építeniük? Történt már ilyesmi az általad készített játékoknál?
Ez akár gyakran is előfordulhat, persze inkább kisebb volumenű dolgokkal kapcsolatban. Ha csak nem egy igazán grandiózus cselekményszálat bontasz ki, a környezettel kevésbé kell pepecselni, az energiáidat inkább a karakter vizuális kidolgo-

zottságába érdemes fektetni. Ez a pozíció egyébként létezhet, narrative designer néven felelős lehet az illető a helyszínekért is, de általában belsős csapaté ez a munka. Jómagam az Overlord: Dark Legend kapcsán kaptam először elismerést ebbéli teljesítményemért is.

Amikor végzel egy forgatókönyvvel, vagy akár az utolsó karakter kidolgozásával is, meddig szól még a megbízatásod? Szükség van még a munkádra az esetleges sürgős változtatásoknál is, vagy dolgod végeztével már az új vizek felé kacsingatsz?
Igyekszem elérhető maradni egészen addig, amíg a produkciónak szüksége lehet rám. Nem csak, hogy folyamatosan újraírod és finomítod a szkriptet, de a fejlesztők akár az utolsó pillanatban is kérhetnek, illetve eszközölhetnek változtatásokat. Ezeket természetesen tovább kell vezetni a történetbe is. Például előfordulhat, hogy komplett pályarészek, vagy karakterek kerülnek ki a végleges változatból, ilyenkor pedig hozzá kell igazítani a hiányos részeket a már meglévőkhöz, ami szinte a kreativitásod megkínzásának felel meg (legfőképp, ha az adott részeket már többször is finomítottad). De hát hozzá kell szokni, hogy ez a szakma erről (is) szól.

Csak a történet alakításában veszel részt, vagy hozzád tartoznak a csatákban elhangzó szövegek, tárgyleírások és egyéb szöveges részek is?
Tulajdonképpen mindenhez közöm van, ami szöveg alapú. Szóval igen, írok küldetés közbeni párbeszédeket, tárgyleírásokat, sőt nem ritka, hogy hirdetési, vagy marketinganyagok szövegezéseit is vállalom.

Mi a helyzet a szinkronmunkálatokkal? Ott is jelen vagy, vagy ez már a stúdió munkája?
Gyakran dolgozom szinkronrendezőként vagy szinkronasszisztensként is. Azt hiszem ez logikus is, hiszen nálam jobban senki sem ismeri a dialógusokat – a karakterek motivációt, az érzelmi hátteret, a tónust, a hanglejtést. És meg kell hogy mondjam, nagyon élvezetes viszonthallani illetve instruálni a szinkronszínészeket úgy, ahogy azt az írás közben elképzeltem.

Beszéljünk a Heavenly Swordról! Milyen volt együtt dolgozni Andy Serkisszel – úgy hallottuk, teljesen magába szippantotta a játék.
Nagyszerű volt együtt dolgozni vele, hiszen a személye valami igazán különleges pluszt adott a fejlesztéshez. Nem tudom pontosan, hogy mennyire ismerte a videojátékokat előtte, de a produkció végére teljesen magával ragadta az egész. Még viccelődött is, hogy a kötött játékelemek mennyire megnehezítik a dolgunkat a történetmesélésben. Mindemelett azt hiszem, a fejlesztés végére ő is rádöbbent arra, hogy mekkora potenciál lakozik egy-egy videojátékban.

Mennyire volt nehéz Kai [a főhősnő, Nariko fiatal ismerőse, aki egy gyerekkori tragédia miatt elég „bonyolult" személyiséggé fejlődött] összetett személyiségét papírra vetni? Hogyan sikerült elérni, hogy karaktere inkább érdekfeszítő, mintsem irritáló lett?
Borzasztóan megszenvedtünk vele. Tulajdonképpen Lydia Baksh-nak, a Kait alakító színésznőnek köszönhetünk mindent. Az ő alakítása miatt lett Kai inkább rejtélyes és zárkózott, mintsem gyerekes és zavaró. Azt hiszem sokat segített, hogy előtte papírra vetettük és konkretizáltuk a mentális állapotát is, amihez mindig vissza tudtunk térni és igazodni, ha kérdéses szituációba keveredtünk. Azt hiszem, ha megértjük hogy a karakternek min kellett keresztülmennie, talán érthetőbbé válik a viselkedése is.

Néha kifejezetten úgy tűnik, hogy jobban élvezed a negatív, gonosz hősök alkotását, mint a hagyományos szereplők kibontását. Bohan például kifejezetten ijesztő volt... Igazunk van, vagy igazunk van?
A negatív hősök mindig a legszórakoztatóbb és legösszetettebb karakterek, és úgy gondolom a Heavenly Sword teljes szereplőgárdája is egy kicsit kattant és furcsa valamilyen szinten. Bohan király személyisége például részben Andy alakításának is köszönhető, aki sokkal nagyobb mélységet adott a karakternek – és azt hiszem, talán ennek is betudható, hogy nagyon jó hangulatban teltek el a mozgásanimációs felvételek is.

A Mirror's Edge során a DICE rajzfilmszerű átvezető animációkat alkalmazott. Kinek az ötlete volt? Tetszett a végeredmény?
Végső soron ez a DICE választása volt. Az írók soha nem dönthetnek ilyen volumenű kérdésekben. Még mielőtt a végleges döntés megszületett volna, sorba vettük a különböző lehetőségeket. Nem voltunk benne biztosak, hogy az idő és költségigényes mozgásrögzítéssel animált megoldást, vagy az animációs változatot válasszuk-e. Végül a csapat az anime-jellegű, stilizált változat mellett foglalt állást. Ennek szimplán művészi oka volt. És bár ugyan a végleges változatot nem láttam, de a sajtóvisszhang alapján úgy gondolom, a következő alkalommal a DICE talán fontolóra vesz más lehetőségeket is...

Amellett hogy igazán érdekes volt a sztori, a pálya-videó-pálya-videó megoldás miatt nem nagyon jött át egységes egészként a hangulat, a feszültség. Lehetségesnek tartod, hogy a játékipar túllépjen ezeken a korlátokon?
Amikor a projektre kerültem már minden pálya, minden játékelem ki volt dolgozva – csak a sztori volt egy üres folt. Sajnos néha ilyen nehezítő körülmények között is helyt kell állnunk és kihozni a helyzetből a lehető legtöbbet. Ennek ellenére csak úgy lehet esélye egy projektnek átlépnie bármilyen konvencionális határokat, ha az azon dolgozó történetmesélők is a fejlesztés legeleje óta a csapat részét képezhetik – és e játéknál erre nem volt esély.

Mindkét Overlord játék (de főleg a második rész) bővelkedik egyfajta sötét humorban. Volt valami ami már túl merész volt? A legelső szinten ugye már bébifókákat kell lebunkózni...
[nevet] Minthogy az első részben ott voltak a birkák a játékosoknak, úgy gondoltuk, hogy diszkriminatív a többi szőrgolyóra nézve, ha ők megúszhatják a válogatott atrocitásokat. A gonosz színe előtt mindenki egyenlő – így ezúttal mindenkinek vesznie kell! De voltak megkötések persze: a kínzás említése is kizáró ok volt a korhatárbesorolási bizottság előtt [a kiadói elvárások miatt a játéknak a 16+ besorolásba kellett beleférnie], tehát ezt ki kellett hagynunk a játékból. Manapság a Dungeon Keeper sem jelenhetne meg az egymás szárnyait tépkedő angyalokkal, vagy az egymást korbácsoló udvartartással – ami azért szomorú tendencia...

Miként vélekedsz arról az aktuális trendről, hogy sok fejlesztő arra törekszik, hogy megríkassák a játékost? Szerinted lehetséges ez egyáltalán? Jó dolognak tartod?
Mindig izgalmas dolognak tartottam, ha egy alkotás megindítja az embereket (ahogy szerintem a Heavenly Sword is ilyen volt). De persze azt sem tartanám jó ötletnek, ha lépten nyomon csak a különböző érzelmeinkre próbálna hatni egy-egy alkotás. Minden stílusnak megvan a maga erőssége, és jobban kedvelem, ha ezekből csak egyet-kettőt aknáznak ki a fejlesztők, ahelyett hogy egy érzelmi hullámvasútra ültetnének.

Ahogy eddigi munkásságod látjuk, általában akciójátékok közelében dolgoztál. Nem vonz hogy kipróbáld magad nagyobb, monumentálisabb fejlesztésekben is, mint mondjuk a Fallout vagy a Mass Effect?
Minden tiszteletem a fentebb nevezett projektek fejlesztőinek. Egy ilyen masszív világot megalkotni nem lehet hétköznapi feladat. Éppen ezért ezeken a fejlesztéseken nagyszámú csapat dolgozik, hogy kitalálja és életre keltse az adott világot, karaktereket és személyiségeket. Én jobban szeretek akár egy kisebb csapatba integrálódva, akár egyedül is dolgozni, mert így nagyobb terem van a módosításokra is, és sokkal könnyebb kordában tartani az egész elképzelést, mint több száz ember esetében.

Miben mesterkedsz jelenleg, vagy legalábbis mit árulhatsz el a közeljövődről?
Még mindegyik képlékeny kicsit. És nem is nagyon beszélhetek róluk. De az egyikük egy nagy-nagy álom beteljesülése, a másikuk pedig a kedvenc kiadómnál zajlik. Azt hiszem, az emberek többsége nagyon meg fog lepődni... ■



DAVID RUTTER-INTERJÚ

Nagy pénz, óriási foci



[ÍRTA GRATH]

Nemrég megint Münchenben jártunk – ezúttal az EA hívott meg minket, mégpedig a FIFA 10 európai bemutatkozó körútjára. A turnézó producerek közül hármat is mikrofonvégre kaptunk, de a legtöbbet David Rutter, a nextgen verziók mestere beszélt.

A FIFA 09 igazi sikersztori volt, jobb fogadtatásról valószínűleg álmodni sem tudtatok volna. Ezek után nem volt nehéz nekiállni a folytatás megalkotásának?

David Rutter: Nem, nem mondhatnám – mindenkit hatalmas lelkesedéssel töltött el a dolog, ez inkább energiát adott. Egy dolog volt nehezebb a megszokottnál: új dolgokat kitalálni, kidolgozni, hogy miként lehetne még jobb a játék. Az utóbbi néhány évben sikerült levetkőznünk a rókabőrérzést, és semmiképpen nem akartunk ide visszatérni; viszont a FIFA 09-be mindent beleadtunk, és az Ultimate Team kiegészítővel még tovább is vittük a dolgot. Szóval ez okozott kis nehézségeket, de szerencsére jöttek csőstül az ötletek – és ezzel párhuzamosan rengeteg kérés a játékosoktól!

Akkor kezdjük velük: a sok millió lejátszott online meccs alapján gondolom sok gondra derült fény – de volt valami igazán durva, amit kihasználva valaki legyőzhetetlenné vált?

DR: Nem, szerencsére nem. Persze voltak gondok a kapusokkal, a kapufákkal, a nem irányított karakterek helyezkedésével, a szöktetésekkel, a lesekkel, de ezek mindenkit érintettek. Az első dolgunk volt, hogy ezeket a hibákat 9kijavítsuk. De a panaszokon túl rengeteg ötlet is érkezett a játékosoktól, és amit tudtunk, azt meg is valósítottuk.

Mondanál ilyesmire példát?

DR: Persze, nagyon sok van. A legutóbbi sugallat például két hete érkezett egy angol community managerünktől: jó lenne, ha lehetne rendesen mozgatni a sorfalat és egy gombnyomással lecserélni a szabadrúgást végző játékost. Jó ötlet, megoldani sem volt nehéz, úgyhogy már ebben a verzióban is benne van. Egy másik ötlet, ami időközben hatalmas dologgá fejlődött, a gyakorlóaréna volt. Ez ugye eddig töltés közben volt elérhető – és a játékosok ezt bármikor elérhetővé akarták tenni. Innentől nem volt megállás: előbb a multiplayer került bele, majd a módosítható körülmények (akár négy vs. négy felállásig leszűkíthetjük a meccset), és végül a gyakorolható rögzített helyzetek.



DAVID RUTTER már évek óta a HD-konzolos verziókért felelős producer, aki ugyan Kanadában dolgozik, ám kedvenc csapata az angol sokadosztályban szereplő Hitchin Town.

És ebből fejlődtek ki végül az elmenthető taktikák?

DR: Nem, annak az ötlete már régebben megvolt, de összehoztuk a kettőt. Most gyakorlás közben bármikor kiválaszthatod ezt az opciót, és a tizenhatos környékén létrehozott hat zóna egyikében, vagy valamelyik szögletzászlónál létrehozhatsz figurákat. Az igazi fociban a leglátványosabb gólok is így születnek, egy-egy meglepő kombinációból, és most te is felépíthetsz ilyeneket. Összesen nyolc zóna van, és mindhez négy figurát dolgozhatsz ki, amelyeket játék során egy gombnyomással elindíthatsz. Lényegében felállnak a csapatok, kiválasztod a trükkben részt vevő játékosokat, és irányítod őket, amerre akarod. Ha ez megvan, a mozgásaik elmentődnek, és te akkor passzolsz, vagy adsz be, vagy rúgsz a kapura, amikor akarsz.

Már a londoni bemutatón beszéltél a menedzser-módot érintő változásokról, ezekkel kapcsolatban van vagy lesz még valami fontos bejelentés?

DR: Nem, oda az az ötven fejlesztés elég lesz idén! [nevet] Hatalmas, forradalmi átalakulás nincs, de minden sokkal életszerűbb, az eredmények modellezésétől a játékosvásárlásokon át az edzői karrierek alakulásáig.

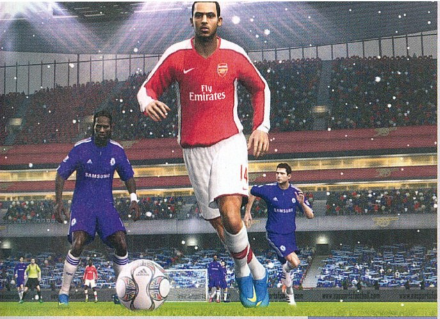
A rögzíthető figurák mellett a másik nagy mai bejelentés a 360-fokos cselezés volt. Nekünk ezt nem sikerült kihasználni – nem féltek, hogy ezt csak a legelszántabb, virtuális klubokban játszó játékosok fogják kihasználni?

DR: Nem, mindent megteszünk, hogy ne így legyen. Nektek csak annyit mondtam, hogy az LB gombbal lehet aktiválni, de a játékban lesz oktató mód, ahol elmagyarázzuk a dolgot. Dióhéjban arról van szó, hogy most néhány finom ujjmozdulattal bárhogy, bármerre cselezhetünk, nem csak előre rögzített mozgásokat hozhatunk elő. Ha elsajátítod, hirtelen megváltozik a játék, és minden ellenfél lecselezése szinte egy élvezetes minijátékká válik.

Köszi a válaszokat – térjünk át akkor a PC-s verzióra, és Luke-ra, ennek a producerére! Mi annak az oka, hogy míg az összes többi EA-játéknál az utolsó pixelig megegyeznk a PC-s és a konzolos kiadás, addig a FIFA-nál teljesen eltérő játékot kapunk, ami sokak szerint gyengébb, mint PS3-as, X360-as társai?

■ **A demóban várhatóan a Chelsea és a Manchester United kapnak majd helyet**





KIPRÓBÁLTUK ŐKET!

Nem csak beszélgettünk a producerekkel, de természetesen ki is próbáltuk a FIFA 10-et, mind a négy rendelkezésre álló platformon lenyomtunk három-négy meccset, általában más újságírók ellen. Jöjjenek tapasztalataink – ám ahogy a fejlesztők oly sokszor kihangsúlyozták, a programok csak olyan 75% körüli készültségi fokon álltak.

XBOX 360/PS3

A forradalminak beállított 360-fokos cselezgetést egyelőre nem tudtuk elsajátítani, az biztos, hogy szokni kell. Amikor megpróbáltuk, szinte azonnal elveszítettük a labdát – igaz, amikor David Rutter próbálkozott a dologgal, neki remekül ment. Gyakorolni kell, na. Amúgy tulajdonképpen egy tökéletesített FIFA 09-nek tűnik a dolog, hasonló templóval, észrevehetően okosabban helyezkedő ellenfelekkel és remek labdafizikával. Egyelőre a PS3-as verzió észrevehetően csúnyább volt, de az ígéretek szerint megjelenésre minden ugyanolyan lesz a két gépen.

PC

A sorozat fekete báránya, ami a már lassan elhagyott PS2-változat és a hatalmas erőkkel, több száz fő által szépített „nextgen" verziók között helyezkedik el. A grafika némiképp fejlődött tavaly óta, de még messze van a konzolos változatoktól – és ahogy az interjúban olvashatod, ez így is lesz egy darabig. Kaptunk pár új widgetet (chat a haverokkal még mindig nincs), elvileg minden csapat saját játékstílussal rendelkezik – 26 eltérőt alakítottak ki, ezeket lehet kevergetni –, de ezt a gyakorlatban nem tudtuk letesztelni, hisz a multimeccseken ez annyira nem jön ki.

WII

Kicsit félve mentünk a géphez, mert a multiplatform játékok esetében a Wii-verzió általában egy lebutított és randa változata a „nagyoknak". Ezúttal más a dolog, a Wii-s FIFA ugyanis hatalmas élmény. Játékmenet terén persze egyszerű, de a kalimpálós lövés, és főleg, a gólnál ugyancsak hadonászással elérhető hanghatások (egyenesen a kontrollerből jön a tülkölés, az éljenzés) mindenért kárpótolnak. Nincs is annál jobb, mint egy húsz méterről megeresztett bombagól, ami után a grimaszoló haver fülébe rázzuk a minket éltető Wiimote-ot.



Gyakorlás közben így lehet figurákat kidolgozni: váltunk a játékosok között, és a tervnek megfelelően futkározunk velük. Nyolc zóna áll rendelkezésre és mindenhol négy ilyen trükköt dolgozhatunk ki, melyeket éles meccsen egy gombnyomással aktiválhatunk.

Luke Didd: Először is, semmiképpen nem nevezném gyengébbnek – egyszerűen más a koncepció. Az ok egyszerű: a PC-s játékosok aránya sokkal magasabb a FIFA-sorozatnál, mint mondjuk az NHL-nél vagy a Need for Speednél, ezért készítünk külön verziót ennek a játékoskörnek.

És a konzolos grafika miért nem elérhető PC-n, opcionálisan? Gondolom nem lenne nehéz átvenni a stadionmodelleket, karaktermodelleket…

LD: Hidd el, rengeteg felmérést készítettünk, és az ok itt is pofonegyszerű: a PC-s vásárlóközönségünk gépei egyszerűen nem bírnák el azt a grafikát. Nem ugyanaz a célközönségünk, mint mondjuk a Crysisnak.

És a játékmenet terén miért tűnik úgy, hogy előbbre vannak a konzolosok? Ott valahogy élethűbb a labda fizikája, a játékosok mozgása… És bár ez utóbbiban nagy az előrelépés tavalyhoz képest, de például még mindig csak nyolc irányba lehet mozogni PC-n…

LD: Ha a tavalyi verzióra mondod ezt, igazat is adnék, de idén hatalmas előrelépéseket tettünk a játékmenet és az animációk javítására. A nyolc irányú mozgás… nem fogsz örülni, megint egyszerű magyarázat lesz! [nevet] A játékosaink hatalmas része még mindig billentyűzettel és nem kontrollerrel játszik, ezért aztán nem lenne fair, ha ezen a téren változtatnánk.

Az idei nagy újítás a csapat-taktika – mesélnél erről?

LD: Először helyesbítek: ez az egyik nagy újításunk – az augusztusi kölni kiállításon bemutatjuk a menedzser-módot ért újításokat és az új multiplayer-lehetőségeinket. De igaz, ma ez a fő mondanivalónk. Arról van szó, hogy a hatszázvalahány csapatot, ami a játékban van, eltérő taktikákkal látunk el. Összesen 26 ilyen taktika szerepel a játékban, ezek keverésével rengeteg lehetőség érhető el a felfutásokra vagy ellentámadásokra épülő játéktól a durva védekezésig és a lestaktikáig.

A demóról mindenképpen akartam kérdezni. Minden évben megjelenik, lebutított funkciókkal, csak két csapattal, rögzített idővel. Aztán másnapra széthackelik az egészet, beleraknak új csapatokat, hosszabb félidőket, esetleg időjárást is. Miért van ez a „harc"?

LD: A megkötéseknek sok oka lehet. A csak két csapat szerepeltetése például egyszerű jogi dolog: külön szerződni kell azokkal a klubokkal, akiket a demókban akarunk szerepeltetni. A grafikai opciók megkötésében a letöltési méret a fő szempont. Persze, Európában már mindenhol szélessávú internetkapcsolat van, pár száz mega ide vagy oda nem számítana, de a FIFA egy globális játék, rengeteg dél-amerikai és afrikai rajongóval, ahol ez igenis szempont még. A többi opció megkötése… nem, igazából nem látok rá okot, hogy a félidő hosszát miért ne lehetne megnövelni; várj, ezt fel is írom, ezt szerintem meg tudjuk oldani.

Remek, játékfejlesztők lettünk!

LD: [nevet] Köszöntelek a sötét oldalon!

Térjünk át a Wii-változatra, és ezzel együtt Seth-re, ennek producerére. Először is gratulálunk a játékhoz, baromi élvezetes lett, és a grafika is sokkal kedvelhetőbb, mint tavaly, a vízfejű játékosokkal!

Seth Marion: Köszi, sokat dolgoztunk rajta! Tulajdonképpen a tavalyi verzióból nem sok minden maradt, hisz a játékmenet tekintetében is próbáltunk előrelépni, az irányítás például sokkal intuitívabb lett.

Amikor szabadrúgásra vagy egyszerűen nagy lövésre kerül a sor, akkor a csatár és a kapus képessége számít valamit a célzásban, illetve a védésben, vagy csak a játékoson múlik a dolog?

SM: Az utóbbi. Úgy gondoltunk, hogy mivel ez a játék legfőbb része, ezek a legfontosabb momentumok, itt mindenkinek kell esélyt adnunk. Persze ettől kicsit egyszerűbb lesz a játék, de ahogy titeket is elnéztelek, bejött a dolog.

Igen, mindenképpen. Főleg a kontrollerből jövő hangok tetszettek, bár csak két féle volt. Nem lehetne többet beletenni?

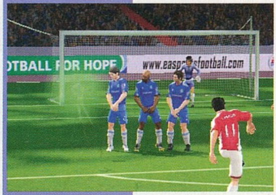
SM: De, mindenképpen tervezzük, mert mindenkinek nagyon tetszik a dolog. Igaz, túl összetett, jó minőségű hangokat a kontrollerből nem lehet előcsalni, de mindent megteszünk, hogy változatosan alázhasd a haverjaidat. [nevet]

Köszi! Még egy kérdésem lenne: tavaly a Wii-verzió online téren… hát, nem volt valami erős. Gyakorlatilag egy rendes meccset nem tudtunk játszani neten, mert mindig volt valami gond.

Igen, mondd csak ki: tavaly ez a része a játéknak abszolút szar volt. Mi is tudjuk. Idén remek lesz! [nevet] Az online kódot teljesen újraírtuk, és teljesen átdolgoztunk minden ide tartozó dolgot. Idén már négyen is lehet online focizni, kettő a kettő elleni felállásban (igaz, csak két gép kapcsolódhat be, tehát az egy csapatban levőknek ugyanazon a Wii-n kell játszania). Lesznek statisztikák, folyamatos játékot adó netkód, ami csak kell. Reméljük sokan fogják kipróbálni, bár Wii-n ez a dolog finoman szólva sem túl népszerű… ■

Kapus-csemege

Wii-n a szabadrúgásoknál és a tizenegyeseknél egy minijátékban mérkőzik meg egymással a csatár és a kapus. A támadó lába alatt egy csík fut, és akkor kell lőni, azaz wiimoteot rázni, amikor ez a zöld szakaszba ér. Ekkor lelassul a játék, és ha a támadó játékos jókor rázza a Wiimote-ot, akkor mindenképpen egy erős lövést ereszt el a kapu felé. A labdán megjelenik egy zöld aura (annál később, minél jobb volt a támadó időzítése az imént), és a védekező játékosnak ekkor kell lengetnie a kontrollert. Ha ezt jókor teszi, kivédi a lövést – ha nem, bombagólt kap.



Game Over, Game Over

Könnyed szórakozás

Emlékszel rá, amikor órákon át próbálkoztál legyőzni azt a főellenfelet? Amikor a játék szinte kiröhögött a sűrűn az arcodba vágott hatalmas Game Over feliratokkal? Amikor csak a pálya végén lehetett menteni, amikor még egy pillangó is azonnal megölte a karakteredet, amikor elfogyott a lőszered, amikor egyszerűen élve felfaltak az ellenfelek? Fel tudod idézni, hogy mikor akadtál el utoljára egy logikainak szánt fejtörő miatt? Eszedbe jut, amikor a továbbjutást nem egy programhiba vagy a sötét sarokban észre nem vett gomb akadályozta, hanem a ténylegesen ördögi ellenfelek? Nem megy, ugye? Nem csoda, a hiba nem nálad van. Egyszerűen arról van szó, hogy a játékok egyre könnyebbek – és ez a folyamat még csak most indul be igazán...

EGYKOR LEGENDA VOLT

Akárhány sorozatot veszünk górcső alá, akárhány új játékot próbálunk ki, általános, szinte kivétel nélkül álló tendencia, hogy az újabb alkotások mindig jóval könnyebbek, mint elődeik. Persze, nagyobb ívű kalandokat élünk meg bennük, de hiába a több és még nagyobb ellenfél a képernyőn, hiába a kontinensnyi pályák tengere, valahogy egyre kevesebbet kell küzdeni egy-egy játék legyőzésével, meghódításával.

Amikor a mai értelemben vett játékipar beindult, még nem lehetett menteni, állást tölteni és mégis, milliók játszottak a Super Marióval, a Mega Mannel, a Contrával. A NES-SNES időszak mai szemmel nézve már félelmetesen nehéz, szinte szadista programokat szabadított a játékosokra. És senki nem panaszkodott. Sőt, sokak legnagyobb játékos élménye éppen ezekhez kapcsolódik. A Gradius 1 végigjátszásához. A Battletoads egy-egy lehetetlen pályájának leküzdéséhez. A Ghosts n' Goblins egy újabb szintjére való eljutáshoz. Egy Paperboy-rekord megdöntéséhez.

> Shigeru Miyamoto szabadalmaztatta azt a rendszert, ami idén debütál a Wii-s New Super Mario Bros.-ban. és amely a Demo Play névre hallgat. És hogy mit is tud? Hát játszik. Helyetted...

De sokan, főként kiadói oldalról úgy vélték, hogy sokkal szélesebb tömegeket lehetne megmozgatni, ha a játék nem a kiválasztott kevesek (azaz a milliónyi iskolás) kiváltsága lenne, ha mondjuk nem kellene szétharapni a kábelt és falba verni a kontrollert, amíg eljutsz egy játék második pályájára. És ekkor kezdődött egy finomítási, modernizálási folyamat – amivel az égegyadta világon semmi baj nincs. Ma már természetes, hogy lehet menteni a játékban (sőt, az is, hogy ez automatikusan történik), hogy nem kell az FPS-ekben millió fegyver közül válogatni és gyógyszer-csomagokat keresni – és hogy a realisztikus gazdasági szimulációk és igazi repülőgép-szimulátorok kihaltak.

Az utóbbi években azonban ez a tendencia felgyorsult, és ma már ott tartunk, hogy normál fokozaton egy akciójáték, egy platformjáték vagy egy RPG egyszerűen nem nyújt kihívást. Legalábbis nekünk, akik pár éve (vagy két évtizede) az aktuális konzol mögött ülünk. Vegyük a Halót, aminek az első része Legendary fokozaton eszelős kihívás volt, a harmadiknál pedig külön nehezítési opciókat kellett bekapcsolni, hogy meghaljunk néha. Az első God of War harcai – meg a tüskés torony a játék végén – mindenkit megizzasztottak, a legutóbbi, PSP-s epizód pedig gyakorlatilag sosem lépett túl a kacagtató nehézségi szinten. De hogy csak az utóbbi idők termését nézzük: az Overlord 2-ben gyakorlatilag lehetetlen elhalálozni, a Fable 2-t pedig mindenféle csalás nélkül szó szerint halál nélkül nyomtuk le. A BioShockot újraélesztő állomások tették könnyűvé, a legutóbbi Prince of Persia meg gyakorlatilag folyamatosan kézenfogva vezetett minket. Az első Resident Evil végigjátszása hősi tett volt, az újnál pedig a legnagyobb kihívást a túl sokat lövöldöző partnerünk jelentette.

Az E3 is ezt a trendet mutatta, mindenki a közérthetőség és a nyitás zászlajai alatt könnyít a játékokon. A legjellemzőbb példa talán az Army of Two folytatásának demózása volt; az első rész ugye pont keménysége miatt volt kellemes meglepetés. A The 40th Day alcímű második epizód demóját nézve az embernek az az érzése támadt, hogy ezt nem is ugyanazok készítik: az ellenfelek oktondi módon manővereztek, ráadásul alig pár találattól elhullottak. A bemutató végén megkérdeztem a fejlesztőket, hogy ugye ez csak a bemutató miatt volt-e így, és a végleges verzióban lesznek majd fogcsikorgató csaták. A producer csak szomorú arccal rám nézett, és közölte, hogy bár ő is a küzdelmeket tartotta a játék fénypontjának, „ma már nem ez kell egy játékba", így a nehézségi görbe sokkal laposabb lesz. Azt ajánlotta, próbáljam majd a játékot rögtön nehéz fokozaton, ha a régi játék normál szintjére jellemző kihívást szeretnék.

> Az E3 is ezt a trendet mutatta; mindenki a közérthetőség és a nyitás zászlajai alatt könnyít a játékokon. Akárhány folytatást is láttunk, egy dolog biztos volt: jóval könnyebb volt, mint az előző rész...

Ma már minden játék olyan, mintha egy beépített segítő rendszer lenne benne. Ha nem egy hatalmas nyíl mutatja, hogy merre kell menni, akkor egy halhatatlan segéd vezet minket, vagy a térképen pulzál egy hatalmas felkiáltójel (még a hardcore játékok leghardcoreabbikában, a World of Warcraftban is jelzi már a világtérkép a teljesítésre váró küldetéseket). Szóval olyan, mintha lenne egy segítő rendszerünk. De ez még csak a kezdet, és még idén jön a következő lépés. Az a lépés, ami ezt a cikket inspirálta: hamarosan ténylegesen lesz egy ilyen rendszerünk.

A NÉPSZERŰSÉG OLTÁRA

Az elkövető – ki lenne más? – a Nintendo. Illetve, hogy egész pontosak legyünk, Shigeru Miyamoto, aki a játékvilág legbefolyásosabb designereként mindig is a könnyen fogyasztható programok mellett tette le a voksát. Ő szabadalmaztatta személyesen tavaly nyáron, szinte napra pontosan egy éve azt a rendszert, ami idén fog debütálni, mégpedig a Wii-s New Super Mario Bros.-ban. Eredetileg Digest Moving Image néven futott, ma már néhány névváltoztatás után a némileg barátságosabb Demo Play névre hallgat. És hogy mit is tesz? Hát játszik helyetted...

A terv az, hogy ha bármikor elakadnál, vagy épp nincs kedved szórakázni az adott szakasszal, csak behozod a menüt, rácsapsz a

GAME OVER

Demo Play feliratra, és a játék átveszi az irányítást. Legyőzi a főellenséget, átugrik a mozgó platformokon, nyer a versenyben – egyszóval kiválóan játszik. Helyetted. Ha vége a nehéz/unalmas résznek, egy gombnyomás, és máris megint nálad az irányítás. Mintha egy DVD-n átugranád a párbeszédes részeket, és csak az akciójeleneteket néznéd meg – no persze azzal a nagy különbséggel, hogy itt pont fordítva történik a dolog, és a nehéz akciót ugrod át.

Ez persze csak a brutálisabb formája az új rendszernek, hisz a tervek szerint a Demo Play egy másik üzemmódban is képes üzemelni. E barátságosabb esetben te maradsz a játék irányítója, és csak a jobb felső sarokban egy kis ablakban látod, hogy mit is kellene tenned – mintha egy YouTube videó lenne belinkelve minden főellenséghez, trükkösebb részhez.

JÖVŐKÉP

Természetesen van valamilyen szinten létjogosultsága az ilyesminek, hisz tudjuk, majd minden játékban van egy-két idegesítő szakasz, frusztráló feladat. Amikor csak a továbbjutás miatt gyűjtesz össze harminc világító szirszart, amikor egy borzalmasan hosszú, rosszul leprogramozott QTE-szakaszt kell leküzdened, amikor még negyven, ugyanolyan tucatkatona érkezik az arénába. Csak hát ugye a New Super Mario Bros. pont nem ilyen játék, ráadásul még azt sem lehet rásütni, hogy a sztori kedvelői majd átugrálják az akciórészeket – mert ugye ebben az esetben pontosan tudjuk, hogy mi lesz a játék története.

> Azért fűz kedveceidhez olyan intenzív érzés, mert neked sikerült meghódítanod. Nem használtál kódot, nem kapcsoltál be könnyítéseket, és főleg nem engedted, hogy a játék játsszon maga ellen!

A Nintendo tervei szerint tehát idén év végén indul a rendszer Wii-n, és miután a visszajelzések alapján elkészül a második verzió, az onnantól kezdve várhatóan minden Nintendo-kiadású játékban szerepelni fog, platformtól függetlenül. A tesztelés ugyanis nehezebb, mint gondolnánk, főleg két okból. Az egyik az, hogy bármelyik pillanatban képesnek kell lennie a játéknak arra, hogy a videóból az irányítást visszaadja nekünk. A másik még bonyolultabb, hiszen egy főellenség ellen akkor is győznie kell a Demo Playnek, ha alig volt már életerőnk/lőszerünk, amikor átadtuk az irányítást a gépben lakó dzsinnek. Szintén gondot okozhatnak a nagyobb volumenű alkotások. Egy Mario-játéknál, főleg egy ilyen, a NSMB-hoz hasonló kétdimenziós játéknál elég egyértelmű, hogy mi a feladat, legfeljebb a kivitelezéssel lehetnek gondok. De képzelj el egy RPG-t – egy Pokémont vagy Golden Sunt vagy Zeldát – ott azért elég nehéz minden helyzetre felkészíteni a rendszert.

Jelenleg ezen problémák megoldása mellett azon dolgoznak a programozók, hogy a DS korlátozott memóriájába belezsúfolják a szükséges adatokat, hisz azon a platformon jövőre indul a szolgáltatás. Amennyiben sikeres lesz, vélhetően külön költség nélkül használhatják más kiadók is – de kizárólag a Nintendo gépein.

JÓ EZ NEKÜNK?

Mi itt bent sokat vitatkoztunk erről. Retrocsászár Stökink alapból elzárkózik az ötlettől, a mindenért lelkesedni tudó Sasa pedig természetesen támogatta a dolgot. Érve szerint nem kötelező használni (ami igaz is), így aztán nem tudja elrontani a játékélményt sem. Ha nem tetszik – nem használod. És ez az elméletben tényleg így is van, elvégre PC-n sem kötelező a Quick Save-et használni, RPG-knél sem kell a GameFAQs végigjátszásait böngészni. A gyakorlat azonban azt mutatja, hogy kevesen képesek ellenállni a „sötét oldal" kísértésének, főleg, ha az csak egy gombnyomásnyira van. Volt, hogy én fél órát töltöttem el egy siker esetén tíz másodperces Professor Layton fejtörővel, és lehet, hogy ha lett volna rá lehetőségem, rábízom a gépre: oldja meg ő. Pedig a játék iránti rajongásom nagyrészt abból fakad, hogy a zseniális kihívásokat én magam birkóztam le, én szenvedtem végig éjszakákat, és én győztem le a játékot. Egyedül, bárki segítsége nélkül. Ugyanez igaz szinte minden nagy kedvencre – azért fűz hozzájuk olyan intenzív érzés, mert nekem, neked sikerült meghódítanod. Nem használtál kódot, nem kapcsoltál be könnyítéseket, és főleg nem engedted, hogy a játék maga játsszon saját magával.

Persze tudjuk, a Demo Play egyelőre képlékeny koncepció, működés közben még senki nem látta. Lehet, hogy a mai ígéretekkel szemben csak a videovégigjátszás része fog működni, és nem lehet csalásként átugrani vele részeket. Lehet, hogy millió új játékost nyer meg a Wii Sports-közegből (ebben speciel kételkedem). Lehet, hogy csak egy zárójeles megjegyzés, óriási kudarc lesz majd a videojátékok száz év múlva megírandó nagykönyvében, és aggódásunk teljesen felesleges. Mindenesetre arra szeretnénk kérni minden kedves fejlesztőt, hogy a sok könnyítés mellett gondoljanak a rutinos játékosokra, és legalább opcionálisan szerepeltessenek értelmes mesterséges intelligenciát, kihívást nyújtó feladatokat. Köszönjük!

NYEREMÉNYJÁTÉK

A CD projekt jóvoltából kisorsolunk egy példányt a Blood Bowl-ból.

Kérdésünk: *melyik cég dobta piacra a Blood Bowl táblás játékot?*



Cím: nyeremenyjatek@576.hu
(A tárgy Vérfoci legyen!)
Határidő: 2009. augusztus 3.



MAX PAYNE 3

kiadó **rockstar**
fejlesztő **rockstar vancouver**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **2009. tél**

[ÍRTA W]

Elveszítette a teljes családját, a bosszú felemésztette a lelkét, a drogok és az alkohol a lehető legmélyebbre taszították – nem maradt mása, mint az élete, de Max Payne a jelek szerint arról is kénytelen lesz lemondani. Harmadik rész, a forradalom zászlajával.



Kényszerpihenőre vonulni karrierjük csúcsán az emberek általában nem szoktak, márpedig Mr. Payne 2003-ban ott volt. És teljesen megérdemelten, a modern akciójátékok stílusát tulajdonképpen megteremtő klasszikus minden szempontból meghaladta a korát. Ugyan nem ő találta fel, de ő pofozta a játékvilágba az időlassítás folyamatát, a macho és átütően erős monológokat produkáló főhőst, valamint a dramaturgiát, amely addig elsősorban az érzelmesnek szánt mondatok elsütésében és pár hagymaszaggal kikényszerített könnycsepp elmorzsolásában merült ki. Eltelt két év, a folytatás tarolt (PC-n legalábbis), Max Payne pedig nagy levegőt véve ugrott neki a harmadik kalandjának... és mégsem, a sorozat minden előjel nélkül megszűnt létezni, hogy hat év várakozás után fejlesztőstúdiót és arculatot váltva merészkedjen elő. Kopaszon, sörhassal, idősebben, a ballonkabátot zsírfoltos atlétára, a jólfésült pofit szakállas favágó-alkatra cserélve. Viva la revolución!

A változás több, mint szembetűnő: a Max Payne-univerzumban a második rész óta tizenkét esztendő telt el, Max pedig végképp belefáradt a New York-i bűnüldözésbe és abba, ahogy a második leghosszabb éjszakája véget ért. Sármos rendőrből pocakos biztonsági szakértő





AZ EREDETI két Max Payne az egyszerűség diadalai voltak, hisz a lövöldözésen kívül igazán fontos játékelem nem volt benne. Igaz, az valami félelmetesen élvezetes volt, köszönhetően a remek fegyvereknek és persze az időlassításnak!

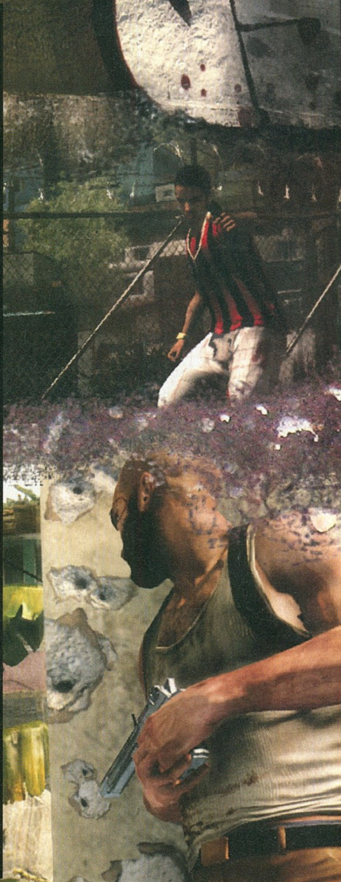


– a drogoktól és az alkoholtól a lehető legmélyebbre süllyedő Max a nagy almát végleg hátrahagyva Dél-Amerikában, Sao Paulóban tengeti a mindennapjait, egy privát biztonsági cég alkalmazottjaként szolgálva… no nem a törvény, hanem megbízói épp aktuális érdekét. A helyszínválasztás elsőre talán meglepő lehet, az eddigi Max Payne-epizódok hagyományosan a világ egyik legismertebb nagyvárosának sötét sikátoraiban játszódtak komor fellegek és zuhogó esőfelhők alatt, lubickolva a méltatlanul hanyagolt noir stílus legmegkapóbb ismertetőjegyeiben.

Ám a noir nem csak égő cigarettavégből és fekete-fehér képből áll: a noir maga a sötéten látott világ, az ólomba mártott melankólia. Ez pedig Sao Paulo esetében tökéletesen megvan: a Föld talán legveszélyesebb városa maga a megtestesült kettősség. A látképet ugyan a felhőket ostromló felhőkarcolók uralják, de azok tövében fekszik a favella negyed, a Föld legnagyobb nyomortelepe, ahol közel tízmillió ember éli mindennapjait a túlélésért küzdve. A szegénységben aszalódó helyiek döntő többsége fegyverrel a zsebében járkál, féltve az életét a mocskot és a féltve őrzött garasokat ostromló bűnbandáktól. Vagyis a terep több, mint ideális Max számára – fegyverpornó napsütésben, lecsokizott ingben.

De a régi ismérvekkel. A Max Payne a maga korában egyedülálló volt, mára a stílus viszont telített, innen kiemelkedni vagy érvényesülni kvázi lehetetlen de... de a Rockstar nem arról híres, hogy alacsonyra lőné be az ambícióit. A harmadik Max Payne megtartja a főbb ismertetőjegyeket – a külső nézetet, a bullet time-os lassított száguldást –, de mindezt megtoldja egy eddig nem látott dinamikával. Max és az ellenfelek minden helyzetben pontosan úgy viselkednek, ahogy azt a valóságban is tennék: aktívan kihasználják a terepadottságokat, fedezékbe bújnak, vaktában lövöldöznek, a falhoz tapadva araszolnak centiről centire és a lehető legtöbb ólmot szórják el. A Rockstar „gun-funak" vagy fegyverbalettnak hívja és annak is szánja – a minden eddiginél realisztikusabbra vett figura könyörtelen, véres és hivalkodóan erőszakos fegyveres párbajokat kíván ábrázolni, mindent a folyamatos adrenalin-adagolás érdekében téve.

Ráadásul messze nem gyenge látnivalók mellett, a korábbi és a közeljövő Rockstar játékaiból már ismert Rage grafikus motor könyörtelen pontossággal és részletgazdasággal kelti életre a favellák birodalmát, 2009-es színvonalnak megfelelően ábrázolva a helyet, ahová az életben ugyan senki sem szeretne eljutni, de virtuálisan mindenképp alámerülne. Alkalom lesz rá bőven, a közel 180 fokos fordulatot vevő Max Payne 3 már téltől osztja a halált, egy olyan hagyatékot próbálva meg tiszteletteljesen leporolni, mely nagymértékben felelős a modern videojáték fejlődéséért. Max visszatér: az utolsó akcióhős még a stáblista után is a torkolattűzbe veti magát.









Vér, valamint látványos és a Mass Effectben szereplőknél sokkal hosszabb szexjelenetek – ma ezek kellenek egy szerepjáték eladásához…



DRAGON AGE ORIGINS

KOMOLY FANTASY TÖRTÉNET HELYETT A DRAGON AGE MA MÁR A TINI KOROSZTÁLY ÍZLÉSE SZERINT BELŐTT HENTELŐS, EROTIKUS RPG.

KIADÓ **EA** FEJLESZTŐ **BIOWARE** PLATFORM **PC, PS3, X360** MEGJELENÉS **OKT. 23.**

„This is the new shit!" – dübörögte a hangfalakból az új Dragon Age videó alá vágott Marilyn Manson, ami még akkor is több, mint furcsa, ha tudjuk, hogy ebben a szövegkörnyezetben a shit szó akár pozitív jellegű is lehet, ha mondjuk faszaságnak fordítjuk. Vagy, akár, vehetjük szó szerint is…

APÁTIA

Odáig vagyok a BioWare minden játékáért, tőlük való művészeti albumok és gyűjtői kiadások állnak büszkén a nagyszoba polcain, szóval BioWare-ellenességgel nagyon nem lehetne vádolni. De valahogy a Mass Effect után a Dragon Age sosem tudott úgy elkapni. Valahogy hiányzott belőle az a lehengerlő hangulat, az emlékezetes karakterek, az a modernség, ami a Mass Effectet végig jellemezte. Most, a Varsóban tartott bemutatón bebizonyosodott, hogy ezzel nem vagyok egyedül – elbeszélgetve a lengyel kollégákkal, kiderült, hogy mindenkinek ugyanaz a véleménye. A Dragon Age remek játék lesz – csak épp nem nyit új fejezetet a szerepjátékok, és egyáltalán, a játékok terén, mint tette azt szinte minden korábbi alkotásuk.

Ráadásként ez egy olyan játék, amit nem lehet fél-egy órában megfelelően bemutatni, mert ennyi idő alatt mondjuk egyetlen központi küldetés felét nézhetjük végig. Monumentális alkotásról van szó; nem csoda, vagy hat éve kezdték el készíteni, a világot, a sztorit és a küldetéseket kidolgozni. Közben volt egy publikus és egy nem annyira publikus grafikus motor- és designcsere, de a tartalmi részt ez nem érintette – az bizony hat éve hízik. Így aztán a központi küldetés is nyújt vagy negyven órányi szórakozást, a mellékes feladatok pedig még mondjuk másfélszer ennyit is akár – attól függően, mennyire vagy szorgalmas a felfedezésben.



SZABADSÁG, SZERETEM

A játék felépítése tulajdonképpen teljes egészében a Mass Effectet idézi. Kezdünk az eredettörténettel (ez a ME-ben mondjuk csak egy kattintás volt a menüben), amelyből hat különféle található meg a játékban. Törpéből alakíthatunk herceget és szegénylegényt, elfből van vadonban vándorló és városban lakó, emberből pedig mágustanoncot és nemest. Ezek teljesen eltérő hangulatúak (az általunk kipróbált szegény törpe például egy tartozás miatt egy ellenszenves alak verőlegénye volt, a herceg pedig politikai csatározásokba kellett, hogy bonyolódjon), és az a kettő-négy óra, amíg leküzdi őket az ember, meghatározza egy rakás későbbi esemény alakulását.

Lehet, hogy később tudni fogjuk egy fickóról, hogy egy rohadt szemétláda, és nem gyanútlanul bízunk meg benne, mint a birodalom többi testőrkapitányában. Lesznek, akiket „kiskorunkban" megmentettünk, vagy épp kiraboltunk, és ők is emlékeznek minden cselekedetünkre. Ez néhol csak egy plusz párbeszéd, máskor jutalmat kapunk vagy épp egy csatabárdot az arcunkba – de megnyílhatnak egészen új küldetések, képességek, területek is.

Az eredettörténet után jön egy kis bevezető, származástól függetlenül – de ettől függő módon – kineveznek minket a birodalom védelmezőivé. Meló lesz bőven, mert megint beköszönt a pár száz évenként visszatérő démoni sereg, és valakinek le kellene vernie őket. A feladatunk egy megfelelő sereg és megfelelő eszközök összegyűjtése lesz: a hat óriási területen (mint a ME sztori-bolygói) kell ezt elérnünk. Emitt egy mágusiskolát kellene meggyőzni, amott törpe mérnökök teljesítményére lesz szükség, megint másutt meg egy gyógyító egyház szakállas öregjeit kell a csatatérre kivonszolni. Amint végeztünk a hat területtel, jöhet a végjáték, amikoris szembeszállunk a főgonosszal.

Sajnos a sztori prezentációja visszalépett pár évet, karakterünk idegesítően nem beszél („itt saját magadat alakítod, így a szinkron elvett volna az élményből", szól a magyarázat – hát ekkora kamut rég hallottunk…), és az átvezető videók is, mintha egy dél-mongol fejlesztőcsapat első próbálkozásai lennének. Egymással szemben állnak a merev karakterek, darálják a szövegeiket. Ráadásul valahogy mindenki egy klisé-halomnak tűnik – az ok nélkül akadékoskodó őr, a naív herceg, a csakazértis gonosz zsaroló a törpe szálban csak három karakter

volt, akivel a rövid demóban összefutottunk. Saját társaink sincsenek kidolgozva, két nap távlatából rémlik a kutya, az apácazárdás csaj, meg Morgana, aki egy három négyzetcentis melltartóban küzdi végig az évszázad hadjáratát…

A harcot játszhatjuk szinte akció szemszögéből, ME-kamera által kísérve, de akár le is állíthatjuk a harcot, hogy mindenkinek egyenként adjunk ki minden parancsot, mint a régi Baldur's Gate-ekben. Oda kell figyelnünk minden karakterünk felszerelésére, varázslataira, sőt, érzelmeire is. A fejlesztők minijátéknak nevezik, de nem az: az adott jellemnek, személyiségnek tetsző cselekedetekkel növelni, az ellenkezőekkel csökkenteni tudjuk az irántunk érzett szimpátiát. Ha a végtelenül jóságos Wynne előtt lemészárolunk néhány segítségért könyörgő elfet, nem fog örülni, Morgana – a bögyös és kegyetlen boszorkánylány – arca viszont felderül. Ha a szimpátia elér bizonyos százalékot, az adott karakternél megnyílik egy új képesség, mi pedig új küldetéseket, lehetőségeket kapunk nála. A KotOR 2-ben ugye jedivé változtathattuk társainkat – itt viszont rengeteg opcionális szexuális interkurzus lesz elérhető.



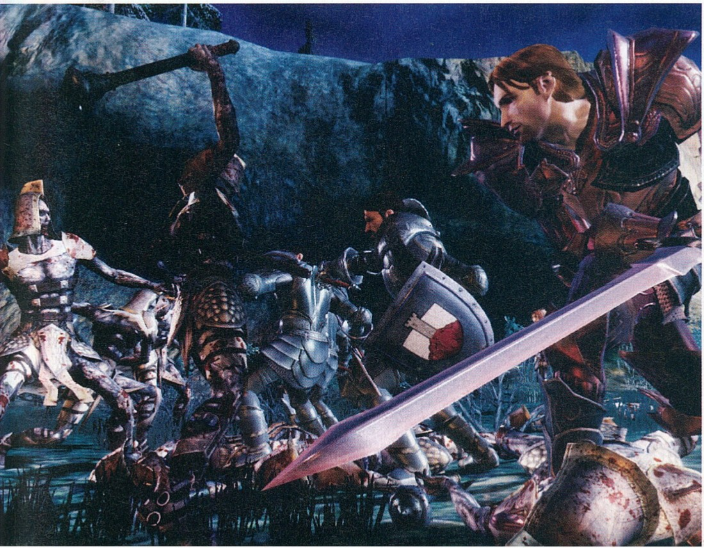
ŐSZINTESÉG MINDENEK FELETT

És ezzel át is eveztünk a kissé zavaró dolgok területére. Mert pár hónapja bizony egy elég éles design-váltás következett be a játékban: komor-komoly fantasy játékból „véres és fülledt" szerepjátékká vált. Mit is jelent ez? Egyfelől, telepakolták vérrel a Dragon Age-et – már egy kóbor goblin leverésekor is nyakig véres minden karakter, hát még, amikor Morgana anyját, a sárkánnyá változott satrafát végzi ki karakterünk. (Nem mondtam? Morgana alakváltó is…) Fröcsög a vér, szakadnak a végtagok, és amíg ez a Gears of Warban valahogy természetes, addig itt kicsit művi hatása van – nem kis mértékben a vérfröccsenés effektjének következtében, amitől mindenki úgy néz ki, mintha véres szúnyogok tucatjait verte volna le a testén.

A sok szükségtelen brutalitás mellett természetesen az erotikát is bevezetik, egyelőre ugyan csak három karakterről közölték, hogy meg lehet… erotikázni, de nagy mosollyal tudatták, hogy ez korántsem a lista vége. Az elf lányok még rendben vannak, de reméljük Brutus, az emberölő kutya nem kerül bele a mókába…

A legmegdöbbentőbb, hogy a fejlesztők teljesen őszintén bevallják, hogy igen, kizárólag marketing-okok miatt van vér és ilyen kihangsúlyozott szexualitás a játékban. Az ellen sem ellenkeznek, ha rákérdezel, vajon jól látod-e: a Mass Effect modernebb játék volt. Igen, mondta Mark Darrah producer – ez teljességgel így van, nem kell mindig újítani. Azt is mindenki beismerte, hogy felépítésben egy az egyben a Mass Effect volt a minta, és az ellen sem tiltakoztak (mondjuk sok értelme nem is lett volna…), hogy a konzolos verziók valami félelmetesen rondák. Igaz, itt legalább magyarázatot kaptunk: a PC-s verzió lehető legalacsonyabb beállításait vették át a demózott verzióba, hogy jól fusson, még csak most jön a finomhangolás, és – ígérik – sokkal, de sokkal szebb lesz. Hát, ráférne.

A Dragon Age valószínűleg sokaknak fog igen kellemes órákat okozni – és mivel két évre előre megvan a letölthető tartalmak, extra DLC-k időzítése, sokáig. Csak talán épp a két szék, a két megtámadott célcsoport között fog a földre huppanni. A régi rajongókat, a Baldur's Gate-ek azóta felnőtt rajongóit valószínűleg idegesíti majd a vér és a szex erőltetése, a hű-de-nagyon-dark-vagyok hozzáállás – akiket meg kizárólag ezek vonzanak a játékhoz, azok valószínűleg megdöbbennek azon, hogy azért kicsit összetettebb a dolog, mint amire számítottak. ■



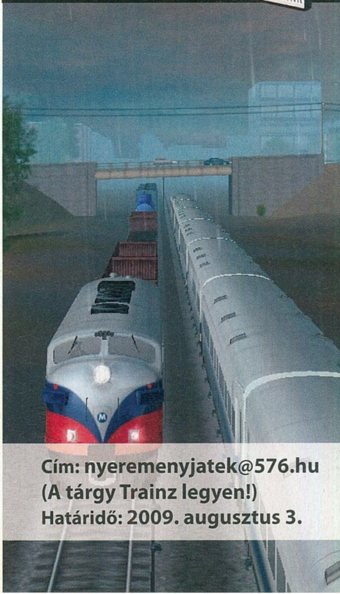
NYEREMÉNYJÁTÉK



A CD Projekt jóvoltából kisorsolunk egy Trainz 2009-et.

Kérdésünk: ***melyik évben jelent meg az első Trainz-játék bétaverziója?***





Cím: nyeremenyjatek@576.hu
(A tárgy Trainz legyen!)
Határidő: 2009. augusztus 3.



StarCraft II



Terran, Zerg, Protoss. Van játékos, aki ezekre a szavakra nem felcsillanó szemekkel és bivalyerős nosztalgiával emlékszik vissza? Talán még a megszállott konzolosok egy része is kipróbálta minden idők legnépszerűbb stratégiai játékát, amely több, mint 11 éve tette tiszteletét a gépeinken – és sokon a mai napig ott is maradt. Most, annyi reménykedés és imádkozás és nyaggatás után a Blizzard végre készen áll, hogy kiadja a folytatást – idén nyáron már a kezünkben lesz a bétaverzió, és erről, valamint az egész StarCraft-őrületről beszélgettünk el a játék egyik producerével. StarCraft kettő? Sokkal inkább StarCraft a négyzeten!

[KIADÓ ACTIVISION BLIZZARD]
[FEJLESZTŐ BLIZZARD]
[PLATFORM PC]
[MEGJELENÉS ?]



■ A 12 főből álló szakaszokat el lehet felejteni, a StarCraft 2-en vagy 24-es, vagy végtelen főből álló csapatokat alakíthatunk ki – ez a bétateszt eredményeitől függ

Nem is lenne StarCraft-cikk, ha nem említenénk meg a koreaiakat, akik egész iparágat húztak fel a játék köré – a tavalyi StarLeague döntőjét például 125 ezren izgulták végig a helyszínen. Ugyanígy kihagyhatatlan a szövegből, hogy jelenleg a Blizzard a világ legsikeresebb fejlesztőcsapata – annak ellenére, hogy hivatalosan az Activision istállójába tartoznak, szabadságuk teljes. Hiába, amíg a World of Warcraft dollárszázmilliós hasznot termel ki évente, addig a blizzardos srácokat senki nem piszkálja. Meg lehet említeni a sok verzióban készülő (mi három teljesen eltérő hangulatú, látványvilágú változatot próbáltunk ki régi E3-akon) StarCraft Ghost akciójátékot, amely sosem látta meg a napvilágot. És a fiatalok, beavatatlanok kedvéért talán az alapokra is ki kellene térni (három faj űzi-irtja egymást a jövőben: az emberek, azaz a terranok, a rovarszerű zergek és a sci-fi elfként jellemezhető protossok).



GOLIATH ONLINE

De nem ezért vagyunk most itt. Nem, ennek az oka egyedül a StarCraft 2, a nemsokára induló bétateszt, és az, hogy az E3-on sikerült pár rövid kérdést feltennünk Chris Shigaty producernek. (Noha kiállítóként a Blizzard nem volt kint a kiállításon, meglehetősen sokan ott voltak közülük, elégedett mosollyal az arcukon mászkálva a standok között.) Első kérdésünk az volt, hogy milyen oka lehet annak, hogy nincs az E3-on Blizzard, nem demózzák a World of Warcraft fejlesztéseit, a Diablo 3-at és a StarCraft 2-t. A válasz két lábon állt: egyrészt egyszerűen még nem voltak kész a bétaverzióval, másrészt pedig ott van nekik a saját kiállításuk, a BlizzCon – ott minden lesz, mi szemnek és szájnak ingere.

Aztán rátérünk a bétatesztre, és úgy egyáltalán a StarCraft 2 multiplayer porciójára – merthogy a nyári nagy mókában természetesen csak ez lesz benne. Az köztudott, hogy a Blizzard teljes ellentétben az egész iparággal, először a multit dolgozza ki, az azonban talán nem ismert, hogy ezúttal a kampány és a többjátékos mód teljesen eltérő lesz, akár két külön játéknak is fel lehet fogni. Bár természetesen az alapok ugyanazok – kristályt és gázt termelsz ki, bázist építesz, aztán bejönnek a zergek és vége mindennek –, az egységek teljesen eltérőek lesznek, vagy legalábbis lehetnek. Merthogy, multiban minden oldal legfeljebb 12-14 egységet fog tartalmazni, alig-alig valamivel többet, mint a kiegészítővel megfűszerezett eredeti. A fejlesztés elején, a millió ötlet beérkeztekor már meghozták azt a döntést, ami mérföldkő lett: multiba csak akkor lehet egy új egységet beten-

ni, ha nincs semelyik oldalon sem hasonló egység, és ha egy régi harcost kivesznek. Ahogy Chris elmondta, el akarták kerülni az RTS-folytatások azon rákfenéjét, hogy minden sokkal bonyolultabbá váljon – sokkal inkább arra koncentráltak, hogy minden sokkal élvezetesebb legyen.

Így aztán mire eljutottunk a bétaverzióig, félelmetes mértékű rotáció volt mind a három nép seregei között. A lángszórós Firebat hol kikerült, hol bekerült az arzenálba – jelenleg ő nem szerepel. Ugyanez történt a túl erősnek minősített medic-kel is, de a zergek és protossok hadereje sem úszta meg a cseréket és átalakításokat. A legikonikusabb egységek – a hydraliskek, a zealotok, az ostromtankok a helyükön maradtak, de a legtöbbjük így vagy úgy, de kicsit változott. És a változásoknak közel sincs vége, hiszen a bétateszt célja ezúttal nem a népszerűsítés, mint más játékoknál, hanem a tényleges fejlesztés. Hatalmas szerverek dolgoznak majd fel minden információt, és ennek nyomán nemhogy sebzési értékek módosulnak majd, de gyakorlatilag a játék minden eleme, számmal kifejezhető értékét átírhatják. Túl messzire hat el az új, háromlábú protoss lépegető plazmafegyvere? Sutty, átírják. Túl lassúak a zerglingek? Egy kicsit módosítanak a dolgokon, és máris mindenki boldog lesz.

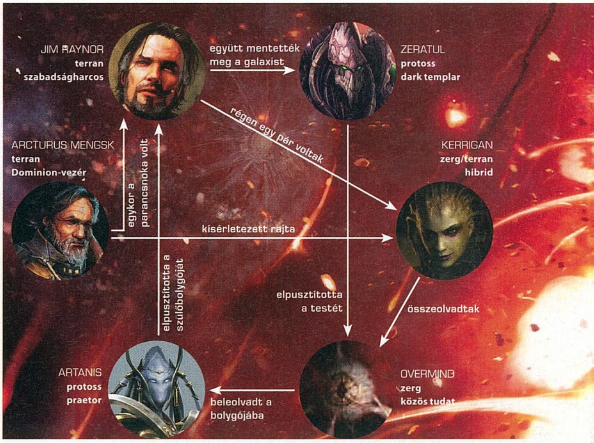
Ráadásul senkinek nincs jobb tesztercsapata, mint a Blizzardnak, hisz a tíz évnél is régebb óta játszó, ma már szinte robotszerű képességekre szert tevő profik egész biztosan millió dolgot fognak észrevenni. Te meg én – mi legfeljebb játszunk egy jót, de a koreai klánok, a maguk 350 APM-es sebességével (percenkénti akció, azaz kattintás vagy gombnyomás), biztosan megtalálják a betömendő kiskapukat, túl erős egységeket.

KNOW, THAT I AM THE OVERMIND

A bétatesztben debütál majd az új Battle.net, vagyis a Blizzard új rendszere, felülete a multiplayer játékokra. Hiába, hogy csak pár hét lehet hátra a bétateszt indulásáig, ennek kinézetéről, működéséről egyelőre szinte semmit nem tudni. Az mindenesetre biztos, hogy a játékban lesznek Blizzard-achievementek, lehet majd játékokat rögzíteni és akár élőben nézni is – és természetesen kommentár is lesz, rengeteg új opcióval. Egyetlen negatívumot tudunk említeni e téren, az viszont elég durva: a játékban nem lesz LAN-támogatás, azaz helyi hálón keresztül nem lehet majd játszani. Persze az összehordott gépekkel előadott egész hétvégés, kóla-pizza diétán túlélt partik nem szűnnek meg (oh, '98 nyara…), csak épp mindenkinek fel kell jelentkeznie Battle.netre. Igaz, ehhez ugye kell valami bivaly netkapcsolat is (meg persze mindenkinek egy eredeti verzió), meg kényelmetlen a dolog – de a Blizzard jelen esetben nem enged a már petíciókba kezdő rajongóinak. (És hadd dicsekedjünk el: mi a tavalyi Games Conventionön bizony még játszottunk LAN-on!)

Természetesen küldetésszerkesztő most is lesz, talán már a bétához is, de az ismeretlen időben megjelenő (hé, a Blizzardról van szó) végleges verzióban már tuti benne lesz. Sőt, direkt a rendkívül népszerű modok kedvéért a Blizzard alapból belerakott egy rakás

Űrbéli ki-kicsoda





Ennek a pályának a trükkje az, hogy öt percenként megemelkedik a láva szintje, és azonnal elporlaszt minden óvatlan egységet, rossz helyre telepített épületet



■ A zerg seregek gerincét most is a zerglingek, hydraliskek és a mutaliskek alkotják – és ez most is halálos kombinációt jelent. Még szerencse, hogy a terran épületek jó részét egy gombnyomással a föld alá lehet süllyeszteni...



dolgot a játékba (szintlépés, felvehető tárgyak), amit ők nem használnak, de máshol még jól jöhet. Sőt, minden StarCraft egység helyet kap a pakkban, direkt készülve azokra, akik az első részt akarják remake-elni!

Azonban nem csak a hardcore, tíz éve profiként, minden nap játszó megszállottakra gondolnak, hanem az újoncokra is, méghozzá stratégiai játéktól szokatlan mélységekben. Egyfelől mind a három fajhoz kapunk egy tutorialt, ahol részletesen elmondják az alapokat, egészen onnan, hogy akkor tudsz parancsot adni az egységeknek, ha előbb kijelölted őket. A következő szint a kihívásoké: fajonként cirka tíz miniküldetés, amelyben jól ismert taktikákat és az ellenük való védekezést mutatják be, valamint a kisebb-nagyobb trükköket. Az egyik kihívás a gombkombinációkra koncentrál, így aki igazán profi akar lenni, kitanulhatja azokat is. Kapunk egy részletes fejlesztési fát, az egységek részletes leírásával, és minden egységnél az ellenük használható taktikát is megjelölik, így ha mindig a protoss Carrier tép szét a meccsek végén, itt utána tudsz nézni, hogy az ellen mit is kellene gyártani. Van pár játékmenetbeli újítás is, direkt a kezdők miatt: így például azok a kristálykupacok, amelyeket kellő tempóban termelünk ki, felragyognak – ez azt is jelenti, hogy ha van sötét, csak néha felvillanó kristálytömb a bázis mellett, az egyet jelent: kell még kitermelőt gyártanod.

Ha ez még mindig nem elég, lesz egy külön kezdőknek, vagy inkább a nem-vérprofiknak szánt szekció a Battle.net-en, ahol nem kapunk pontokat, achievementeket, a statisztikák nem mentődnek el, úgyhogy az ilyesmit harácsolók vélhetően nem szívesen járnak majd ide. És persze a pályakészítők is megpróbálnak besegíteni: ez a liga kizárólag a lerohanást, a klasszikussá vált rush-taktikát megnehezítő pályákon fog játszódni. No persze ez sem old meg mindent – de olyan három-négy percig még a legprofibbak ellen is életben maradhatsz ezeken. „Az öt percet már nem tudom garantálni", mondta Chris nevetve – hát igen, a profik tényleg profik.

SOMEBODY CALLED FOR AN EXTERMINATOR?

De térjünk rá az egyjátékos-módra, hisz sokaknak – a Blizzard számításai szerint a játékosok 50%-ának – az lesz majd a fontosabb. Még ezelőtt azonban tisztázni kell valamit, amit a rajongók bizonyára tudnak – a StarCraft 2, legalábbis nemsokára megjelenő StarCraft 2 nem az egész játék lesz. A játékot ugyanis három részre vágták, mindegyik tartalmazza majd a teljes multiplayer-porciót, és az egyjátékos-módot az egyik fajnak. Lehet balhézni, hogy ez átverés, lehet hisztizni, hogy háromszor vetetik meg velünk ugyanazt a játékot – pedig tartalomban majdnem ugyanannyit nyújt majd mind a három lemez, mint az eredeti StarCraft (azaz 20-25 küldetést), csak épp egy faj köré felépítve.

Ráadásul a kampány nem csak egymás mögé fűzött pályákból áll, közel sem. Menüként például – az elsőként megjelenő Terran-verzióról beszélünk – a Hyperion, az első részből ismerős Jim Raynor hajója szolgál. Mivel ma már Jim zsoldos, oda kell figyelnie a pénzre, és a hatalmas galaxisban úgy kell válogatnia a küldetések között, hogy seregeit mindig jó formában tudja tartani.

A küldetések felépítésénél aranyszabály volt, hogy nem lehet két egyforma jellegű. Aki a szokásos bázisépítés-sereggyártás-csata klasszikusra vágyik, annak ott a skirmish és a multiplayer. A kampányban minden helyszín egyedi lesz. Itt láva önti el ötpercenként az alacsonyan fekvő részeket, ott meg zombifilmbe illően,



■ Másfél évvel ezelőtt volt az utolsó nagy változás a játékban, akkor a kicsit komorabb, kicsit realisztikusabb (amennyire egy ultralisk-dark templar realisztikus lehet...) grafika változott a mai, rajzoltabbra, képregényesre...



Jim Raynor kalandja

Noha csak egy űrhajóból áll az űrflottánk, magukban a küzdelmekben természetesen egész laktanyákat, seregeket állíthatunk fel. A küldetések között a Hyperion fedélzetén nem csak elbeszélgethetünk haverjainkkal, a látogatókkal, nem csak a bárpultnál iszogathatunk.

Nem, a legfontosabb feladatunk a megkeresett pénz elköltése lesz. Bármely egységünket és épületünket két lépcsőn át fejleszthetjük. Nem csak erősebbek lesznek, nem csak a sebzésük vagy páncélzatuk növekszik, de mindig kapnak valami új képességet is.

A képen látható bunkerből például egy nagyobbat gyárthatunk: amely a szokásos bónuszok mellett négy helyett már hat katonának ad menedéket. Hasonlóképp fejleszthető minden épületünk, a barakk például egy gyártósor hozzáadásával akár 20 másodperc alatt is képes lesz legyártani egy marine-t.



■ A StarCraft 2 alatt valós fizika működik, így a lelőtt repülő egységek akár sebezhetik is az alattuk állókat





a fertőzött terranok csak éjszakánként támadnak – nappal le lehet őket mészárolni egy vajazókéssel is. Egyszer protoss kincset kell lopni, és persze lesz néhány olyan megbízás is, ahol nem tudunk bázist építeni – Chris aktuális kedvence épp egy ilyen, amikor egy szál Ghost repülővel kell egy hatalmas ütközet lefolyását megváltoztatni.

Seregeink itt nem ugyanazok, amelyeket multiban lehet látni. Itt minden küldetés megnyit egy újabb egységtípust, amit aztán a későbbiekben bevethetünk – tehát sokkal több opciónk lesz, mint multiban. Csak itt érhetőek el például a Cobra tankok, melyek légpárnás felépítésük miatt minden terepen villámgyorsak, vagy a Hercules óriás-szállítók, amelyek a hatalmas Thor lépegetőket is fel tudják kapni. Ráadásul minden egységhez két fejlesztést is megvásárolhatunk, így míg az emberek multiban nem túl regeneratívak, addig az egyjátékos-módban például ki lehet nevelni bivalyerős medic-eket is. Mindenre nem lesz pénzed, szóval jól meg kell fontolni, hogy melyik taktika is áll legközelebb a szívedhez, és ennek megfelelően mire fordítod a nehezen megkeresett pénzt.

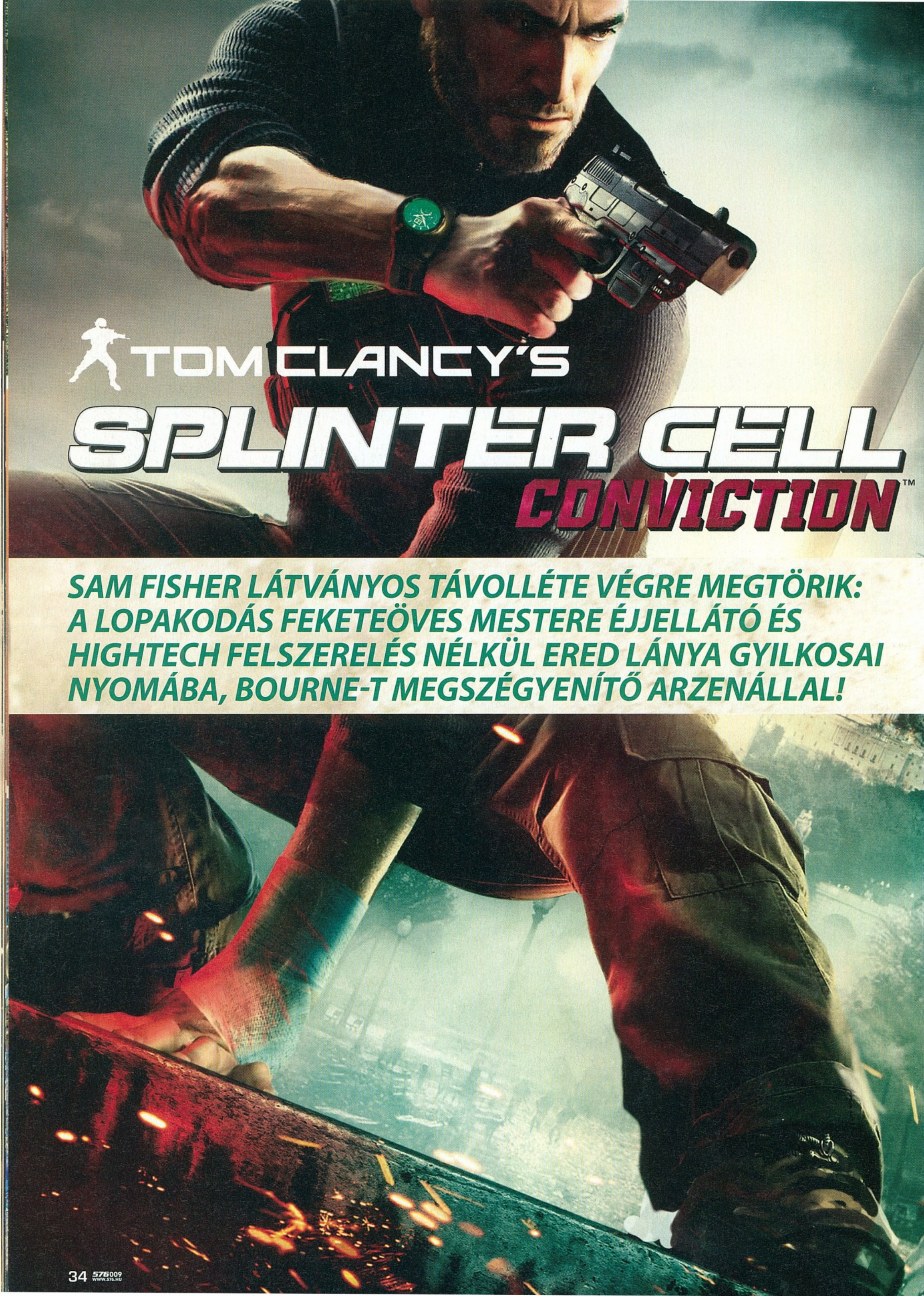
Chris elmondása szerint hasonló rendszerben fog működni a későbbi zerg, és az utolsó protoss kampány is: az előbbinek az evolúció lesz a középponti eleme, az utóbinak pedig a protoss klánok szövetségbe tömörítése. Mint mondja, félelmetesen nagy kihívás nekik egy ilyen nemlineáris kampány felépítése, kiegyensúlyozása – arról nem is beszélve, hogy a sztori elmesélése is nehezebb. Sztori márpedig lesz – sőt, ez az egyik legfontosabb oka a StarCraft 2 létének: el akarják mesélni, hogy mi is történik még Jimmel, Kerrigannel, Zeratullal és a többiekkel. Elvégre, az emberek nem csak a kiegyensúlyozott multiplayer miatt játszanak a mai napig a StarCrafttal, hanem a sztori, a hangulat, az egyedi univerzum miatt is. Aki játszott vele, az bizonyára tud idézni is belőle – noha talán nem is annyit, mint beteg cikkírónk, Greg5, aki nem csak az összes átvezető jelenetet tudja kívülről, de az összes egység sebzését, páncélzatát és egyéb statisztikáit is (higgyétek el – mert mi nem hittük, és leteszteltük; mindent tudott).

Természetesen mindegyik verzió tartalmazza majd az épp aktuális multiplayert (nemhogy elképzelhető, de majdnem biztos, hogy lesznek új egységek), de nem kell félni: az újítások mind ingyen letölthetők lesznek, így még ha csak az első SC2 is van meg neked, többjátékos-módban mindig minden elérhető lesz. Nincsenek pénzért letölthető pályák, egységek, extrák – az nem a Blizzard stílusa.

EN TARO ADUN

Az év legjobban várt játéka – millióknál legalábbis. Kicsit ironikus, hisz a fejlesztők közül soha senki nem mondta, hogy tényleg megjelenik idén. Ettől függetlenül azonban mindig játéktörténelmi esemény, amikor egy Blizzard-játék megjelenik, és ez különösen igaz most, hisz a világfelforgató World of Warcraft óta ez az első alkotásuk. Mi teljesen nyugodtak vagyunk – a srácok nem hibáztak, és, lefogadjuk, most sem fognak.

GG, Blizzard! ■



TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL CONVICTION™

SAM FISHER LÁTVÁNYOS TÁVOLLÉTE VÉGRE MEGTÖRIK: A LOPAKODÁS FEKETEÖVES MESTERE ÉJJELLÁTÓ ÉS HIGHTECH FELSZERELÉS NÉLKÜL ERED LÁNYA GYILKOSAI NYOMÁBA, BOURNE-T MEGSZÉGYENÍTŐ ARZENÁLLAL!



Mi a közös John McClane-ben, Jack Bauerben és Sam Fisherben? Életük legrosszabb napjai: akcióhősnek lenni nem könnyű, főleg ha az ember nyakába szakad egy egész város, ország, esetleg bolygó megmentésének feladata. És bár sem Jack, sem John és sem Sam nem pattant még űrhajóra, hogy megvédje az emberiséget az ismeretlentől, de mindegyikük átélt már egy-két olyan kalandot, amit sosem fognak elfelejteni. Jack hétszer, John négyszer, Sam pedig... nos, elég sokszor és gyakorlatilag mindig ugyanúgy, ugyanolyan formában, ugyanolyan játékszabályok mellett. A folyamatosan adagolt és csak minimális innovációt felmutatni képes, éppen ezért gyorsan kifulladó Splinter Cell-széria évek óta készül a nagy megújulásra, ám az Xbox 360 exkluzív Convictionnek mintha nagyon nem menne a dolog. A „magányos hős elmerül a mindennapok járókelői között" koncepciót idő előtt ellövő és így a Convictiont kvázi kinyíró Assassin's Creed miatt nulláról újrakezdett fejlesztés bő két éves rádiócsend után merészkedett elő az idei E3-on, mindenki legnagyobb meglepetésre beváltva az ígéreteket. Innováció és tartalmi megújulás a horizonton: Sam Fisher hátrahagyja a sötétséget és reflektorfényben masszírozza a nyakizmokat.

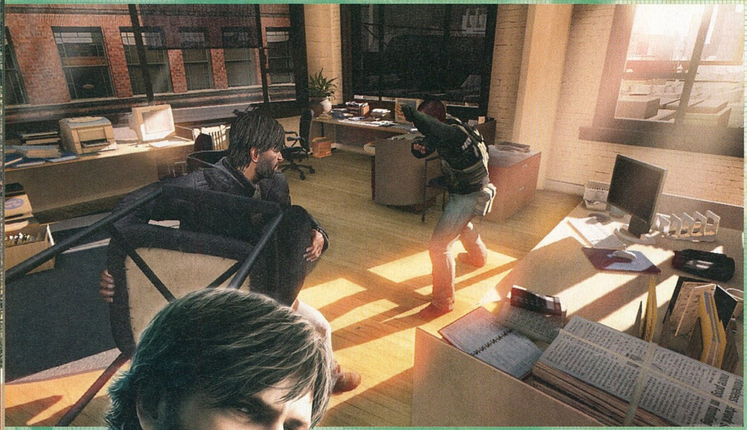
adatlap

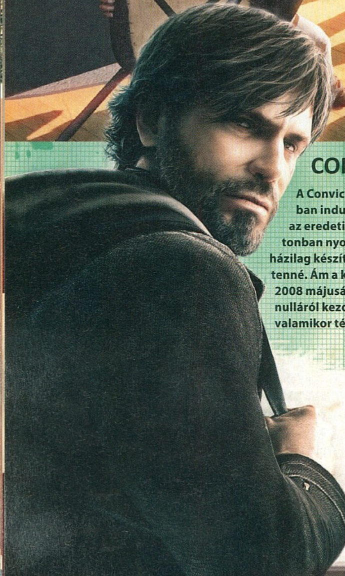
kiadó **ubisoft**
fejlesztő **ubisoft montreal**
platform **x360**
megjelenés **2009. tél**

A LEGHOSSZABB NAP

Patriótának lenni magasztos életcél, ám a szórakoztatóipar nagy hazafiai rendre megjárják. Jack „negyvenszer mentettem meg óránként az Egyesült Államokat mégis mindig megkérdőjelezik a lojalitásom" Bauer után Fisher úr is kénytelen szembesülni a bürokrácia lassan, de kíméletlenül őrlő malmaival: Sam távozik az eddigi munkahelyéül szolgáló Third Echelon csoportosulástól. Több okból is, nem csak az erőltetett hierarchiába és az eltúlzott missziókba fárad bele, de személyes ügyből kifolyólag is – a Double Agent elején elhalálozott egyetlen lánya, Sarah Fisher. Sarah-t egy részeg autós gázolta el, de az egymásnak ellentmondó bizonyítékok és az







újabb nyomok felbukkanása után világossá válik, hogy Sarah halála messze nem egy véletlen baleset következménye.

A felszínre kerülő összeesküvéssel megbirkózni képtelen Sam ezért a tettesek után ered, magányos ügynökként kutatva a felgöngyölítésre váró szálak után, keresztül-kasul az egész planétán, elsőként Máltában keresve a gyilkosságnak állítólag zöld jelzést adó Andriy Semyon Kobint. Az ukrán-amerikai Kobin gyorsan végiggaloppozott az ukrán maffia szamárlétráján, alig pár év alatt építve ki saját csempészhálózatát, egészen addig, míg a Third Echelon le nem fülelte. Kobin a börtönrácsok nyaldosása helyett inkább informátornak állt, sőt: az ügynökség első számú emberének bizalmát megszerezve idővel még egy Sarah-hoz hasonló lány holttestét is bedobta a közösbe – vagyis egyáltalán nem biztos, hogy a legifjabb Fisher sarj tényleg eltávozott az élők sorából. Ám Sam erről nem tud, Kobin az érkeztének hírével egyidőben elbarikádozza magát máltai villájában, várva a biztos halált – mert ha Sam valakit kiszemel magának, az általában már jegyet válthat a legközelebbi temetőbe, a legrövidebb életű mellékszereplőknek járó parcellába.

CONVICTION, KÉT ÉVVEL EZELŐTT

A Conviction az egyik legrégebbi, még zajló újgenerációs fejlesztés. A 2006-ban indult munkálatok eredetileg 2007 végére értek volna véget – a Conviction az eredeti tervek szerint egy renegát Sam Fisherre fókuszált volna, aki Washingtonban nyomoz, elvegyülve a tömegben, a drága műszerekre alapozó lopakodást házilag készített eszközökre cserélve valahogy úgy, ahogy a Hitman bérgyilkosa tenné. Ám a koncepciót időközben ellőtte az Assassin's Creed, így a Conviction 2008 májusában hivatalosan is visszatért a tervezőasztalhoz, hogy mindent a nulláról kezdjen. Egészen a 2009-es E3-ig a háttérben maradt a projekt és majd valamikor télen vezényeli le a tényleges visszatérést.

STÁBLISTA

Mellékszereplő, mert a Conviction minden eddiginél nagyobb hangsúlyt fektet a narrációra. Az eddigi Splinter Cell epizódok hellyel-közzel töltötték ki az egyes missziók közötti űrt: Tom Clancy neve ugyan garancia lehet egy izgalmas politikai thrillerre, de a SC-széria közel fél tucat epizód alatt sem találta meg az igazi hangját és nem emelkedett ki a puhafedeles tucatkönyvek birodalmából és a modern katonai Ubisoft-játékokat látva nem is biztos, hogy ez valamikor bekövetkezik. De a Conviction megpróbálja a lehetetlent, nem újraírva a régieket, hanem az eddigi megoldásokat lecserélve. Az új felvonás rettenetesen érdekes és izgalmas módját választja a narrációnak: a Metal Gear Solid-sorozatra jellemző nagyon hosszú, filmszerű, de ugyanakkor rettenetesen passzív és a folytonosságot kissé megtörő átvezető animációk helyett magába a játéktérbe ágyaz mindent.



A továbbfejlesztett közelharci rendszer segítségével élő pajzsunkkal is fürgén manőverezhetünk

Feliratokat, visszaemlékezéseket és nyomokat – ha a misszió fő célja egy nagy épületbe való bejutás, akkor a feladat szövege annak külsején vetül ki; ha Sam új információhoz jut, akkor a gondolatai a környező falakon járnak keringőt; ha egy beszélgetés során szóba kerül valaki, akkor annak arca és mozdulatai a terepen tűnnek fel. A megvalósítás erősen hasonlít az olyan sorozatokban látott metódusra, mint a Fringe, de példaként hozható az interfészt szinte teljes egészében elhagyó, vagy legalábbis a karakter köré fonó Dead Space is. Az eredmény egy folytonosabb és kevesebb üresjárattal rendelkező narrációs fonal, amely nem csak piszkosul hangulatos, de egyben rettenetesen informatív is.

És pont az információ az, amely Sam magányos bosszúhadjárata során talán a legértékesebb fegyver lesz. Sam változatos módon juthat hozzá, dokumentumok átkutatásával, számítógépeken tárolt file-ok böngészésével és vallatással. Sam Fisher már nem a régi Sam Fisher: nem a nagyon rideg, száraz és többnyire törvények és szabályok szerint játszó kormányember, hanem renegát ügynök, aki különösebb morális fenntartások és az erkölcsi kérdések átgondolása nélkül cselekszik a célja érdekében. Ha Jack Bauer és Jason Bourne kemény volt, akkor Sam Fisher maga a megtestesült brutalitás – a vallatási procedúra nem drága kemikáliák véráramba történő befecskendezéséből áll, hanem a nyers erő alkalmazásából. Sam egyáltalán nem nyújtja hosszúra a dolgot, a terepadottságokat kihasználva hajigálja az ellenfelek arcát tükrökbe, mosdókba vagy egyszerűen csak a falba – ha a delikvens már eléggé leharcolódott, általában hajlamos szószátyárrá válni a fontosabb karaktereket és az elintézendő ellenfeleket illetően.

A multiplayerről egyelőre egyáltalán nem beszélnek a fejlesztők, pedig ott is forradalom várható!

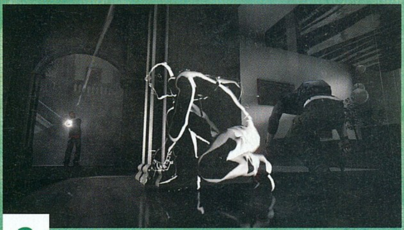
LOPAKODÁS ÉS AKCIÓ

Akiket eltenni láb alól többféleképpen lehet – az eddigi Splinter Cellek ugyan már próbálkoztak a lopakodásra fókuszáló játékmenet akciódúsabbá tételéről, ám a Conviction nem egyszerűen tovább tolja a határokat, hanem egyenesen 180 fokos fordulatot vesz, leginkább a Bourne-os irányba tolva el a mutatót. Fisher kelléktára kiadós növekedésen ment keresztül: mivel a Third Echelon már nem áll mögötte, ezért kénytelen a szokásos kütyükínálat nélkül boldogulni. Nincs éjjellátó szemüveg, nincs hőkamera és nincs nagyon high-tech fegyverarzenál. Van viszont a terepen talált és az ellenfelektől elcsent zsákmány: a küszöb alatt becsúsztatható kamerát remekül helyettesíti egy tükördarab, a masszív gépfegyvert pedig a pusztakezes harc.

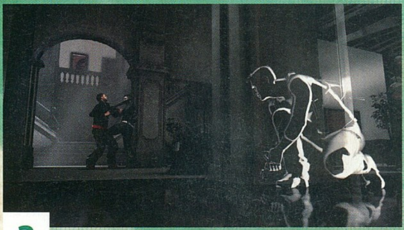
Haladjunk csak sorban – előzetes terepfelmérés? Az ajtó alatti bebámulás eddig többnyire csak inkább látványelem, sem mint hasznos funkció volt, de az új rész ezen is változtat a Rainbow Sixben már használt „megjelöl és kivégez" funkció ügyes átemelésével. Sam mind az ellenfeleket, mind a tereptárgyakat megjelölheti (egyszerre kettőt), majd az ajtón belépve, az ablakba felhúzva magát, vagy épp a sarkon befordulva egyetlen gombnyomásra elintézheti a célpontokat. Ez a gyakorlatban remekül működik, a nagyobb őrjáratok



1 Lopakodás a megszokott módon – Sam Fisher normális életkörülményei között. Az árnyék a barátunk, siker esetén fekete-fehér lesz a grafika, az ellenfelek kivételével.



2 Ha meglátnak, nincs veszve minden: sziluettünk mintegy szellemképként megjelenik, az ellenfeleink pedig megközelítik azt – és ezt előnyünkre is kihasználhatjuk.



3 A múltban elfoglalt helyünkkel foglalkozó őrük könnyű prédát jelentenek: amíg a sziluettünket próbálják óvatosan lekommandózni, addig könnyedén hátba támadhatjuk őket.







■A falra kivetített feladatok, emlékek, információk a gyakorlatban is működnek

szinte hangtalanul intézhetőek el: Sam az ajtót berúgva először a lámpát lövi ki vaksötétbe borítva az aktuális termet, aztán egy jól irányzott fejlövéssel, bármiféle feltűnés nélkül takaríthatja el az útjában állókat. És ez csak egy volt a temérdek lehetőség közül, a Conviction minden egyes pályája színtiszta lopakodással is végigvihető, ráadásul több úton, többféleképpen – ha nem is teljesen szabad „homokozó" de mindenképp nagy nyitás a nonlineáris felépítés felé.

Sam igazi ragadozóvá válik a Convictionben, és ez hatalmas változást hoz a sorozat állandóságába

OKOSSÁGOK

Amely ezúttal több, mint fontos, a Conviction ellenfelei nem csak egy fix útvonalon haladnak, de képesek megjegyezni Sam utolsó pozícióját is, nagyobb csoportba verődve próbálva rátalálni az időközben elsurranó imposztorra. Ez pedig nem csak papíron működik, de a gyakorlatban is: az ellenfelek által utoljára észlelt helyen megjelenik Sam sziluettje és ott is marad, vagyis most már a játékos is láthatja, hogy pontosan merre is keresik. Ez pedig komoly taktikázásra ad lehetőséget, a figyelmet elvonva szinte bárki becserkészhető hátulról vagy oldalról. Példa? A máltai villa becserkészése során Sam kilendülhet egy ablakon – az ellenfelek itt látják utoljára, itt jelenik meg a sziluett –, majd Altairt megszégyenítő ügyességgel végigkúszhat a peremen, bemászva egy másik ajtón, hátba támadva üldözőit,

Fegyverrel, lopakodással vagy pusztakézzel. Az Altairral való párhuzam nem véletlen, a Conviction mögött ugyanaz a montreali brigád (vagy legalábbis annak egy szelete) áll, akik a középkori kalandozást is elkövették, így volt honnan lesni. Az eddigi Splinter Cellek esetében a mozgás elsősorban a kínkeservesen lassú araszolást és a megfelelő pillanatra való unalmas várakozást jelentette, de az új Sam Fisher agilisebb, fittebb és mindenekelőtt gyorsabb. Még mindig képes oszlopokon kúszni, még mindig remekül tudja kihasználni a rejteket nyújtó bútorokat, falakat és egyéb felületeket, de az azokon való közlekedése jelentősen módosult. Sam pokolian gördülékeny átmenettel képes futásból sétába váltani, valamiről átlendülni, valamire felmászni. Hang nélkül, macskákat megszégyenítő precizitással. Az árnyékban való settenkedést a Riddickből kölcsönzött színmanipulálás segíti. Hatékony lopakodás



ANDRIY SEMYON KOBIN

A lánya halálában kulcsfontosságú szerepet játszó ukrán-amerikai maffiózó vérbeli bűnöző, akik hosszú évek kitartó küzdelme után mászott fel az alvilág szamárlétráján. A saját csempészhálózata révén nagy hatalomra szert tevő Kobin a Third Echelon ügynökség informátoraként többször hozzájárult már kritikus fontosságú küldetések sikeréhez, de a fejére növő üzletei miatt kezdi elveszteni az irányítást. Kobin a drogok- és alkoholmámorba kerülve irányíthatatlan gengszterré vált, aki a Sarah Fisher megölésében való részvételével Sam Fisher elsőszámú célpontjává avanzsált. Sam érkeztének hírére Kobin minden emberét összeszedve próbálja elkerülni a halált máltai villájában – meglátjuk, hogy mekkora sikerrel...



esetén a képernyő fekete-fehérbe vált és csak az emberek és az interakcióra alkalmas tárgyak őrzik meg eredeti színűket; ha az osonás nem túl sikeres, akkor minden marad az eredeti színpalettán.

Ilyenkor pedig általában harc jön – az egyszerű fejlövések és a testre kiszórt tárak nem éppen a csendes felderítés eszközei, de a pofozkodás már más tészta. Sam itt ismét Bourne-t másolja, a Conviction pusztakezes ütésváltásai másodpercek alatt zajlanak le, a nagyon látványos ütések, rúgások, blokkolások és dobások a vallatáshoz hasonlóan használják a közelben lévő tereptárgyakat, így egyáltalán nem elképzelhetetlen valakit bucira verni egy antik gyertyatartóval vagy márvány hamutállal. Ez persze csak a kezdet, Third Echelon hiánya ide vagy oda, előbb, vagy utóbb de biztos, hogy előkerülnek a régi játszótársak: a kultikus zölden világító éjjellátó és a többi pajtás. Hogy hogyan és milyen formában az egyelőre nem ismert – gyaníthatóan nem csak az ellenfelektől csenhető el az arzenál, de idővel a Third Echelon is bekerül a képbe, Sam renegát státuszát eredeti állapotára állítva vissza. (Esetleg keresett bűnözőként kell belopakodnunk a központba, mint a harmadik Splinter Cellben.)

A legutóbbi nagykonzolos Splinter Cell óta eltelt évek alatt a Conviction elvileg új motort kapott, a 2007-es verzió alatt még egy nagyon durván módosított 2.5-ös verziószámot viselő Unreal engine futkorászott, de a jelek szerint az új Conviction inkább az Assassin's Creed alatt futó motort kapta meg. A végeredmény önmagáért beszél, az Xbox 360-exkluzív epizód nagyon sok mindent kihoz a gépből, minden eddiginél filmszerűbb és fotorealisztikusabb tálalással. A Conviction a szériától eddig idegen játékosokat is meg kívánja szólítani és az újraértelmezett, akciódús és pörgős játékmenetet látva erre minden esélye meg is van. Az elképesztően ötletes narráció, a Bourne-filmek hangulatára emlékeztető történetvezetés és a több mint változatos lehetőségekkel felszerelve a Conviction a 2009-es kínálat egyik legizgalmasabb darabjának ígérkezik, amely végre új életet lehel egy túlságosan hosszú kényszerpihenőre vonult szériába. Sam morcos, de visszatér – reszkessen, akinek van valami félnivalója. ■



SAM FISHER

Sam Fisher 1966 márciusában született. Vérszerinti anyját már két éves kora előtt elveszítette, tíz évesen pedig végképp árva lett. Gyermeke megszületése után a tengerészgyalogsághoz csatlakozott, ahol egészen a kilencvenes évekig szolgált, míg a titkos missziókat kivitelező speciális osztaghoz nem került. Az öbölháborúban és más hadszíntereken szerzett tapasztalata révén alig pár év alatt az ügynökség legjobb kémévé vált, de a Third Echelonnál eltöltött évek és az utolsó nagy küldetése során vállalt beépített szerepe alaposan lerombolta karakterét és önértékelését. Lánya halála után nem találta a helyét, ám a hivatalosan balesetként elkönyvelt eset alatti nyomozása során előbukkanó összeesküvés láttán egy nagy és talán utolsó misszióba vág bele.



Előfizetői akció

Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék játékszoftver*

9588 + 7500 = ~~17088~~ Ft helyett **CSAK 9999 Ft**

Választható játékok:



7089 Ft megtakarítás!

***Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható.**

Extra előfizetői ajánlatunk

Egy éves 576 KByte előfizetés + ajándék MIRROR'S EDGE, vagy MERCENARIES 2 játékszoftver*

9588 + 11900 = ~~21488~~ Ft helyett

Konzolosoknak CSAK 9999 Ft



Egy éves 576 KByte előfizetés + ajándék SPORE játékszoftver PC-re



CSAK 9999 Ft

Egy éves 576 KByte előfizetés + ajándék XBOX 360 skin



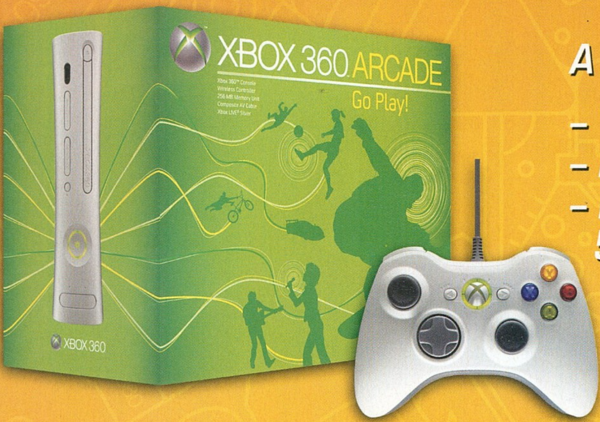
Konzolosoknak CSAK 9999 Ft

Részletek: www.576.hu/elofizetes

*Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható.

KIEMELT XBOX 360 AJÁNLATAINK!

ARCADE GÉPCSOMAG
+ ajándék vezetékes kontroller



A gépcsomag tartalma:

- Vezeték nélküli kontroller
- HDMI kimenet
- Memória kártya, 5 db arcade játékkal

59.990,-



- Blue Dragon
- Crackdown
- Dead or Alive 4
- Forza 2
- Gears of War
- Halo 3
- Mass Effect
- PGR 4
- Viva Pinata Party Animals

XBOX 360 CLASSIC JÁTÉKOK

5.999,-

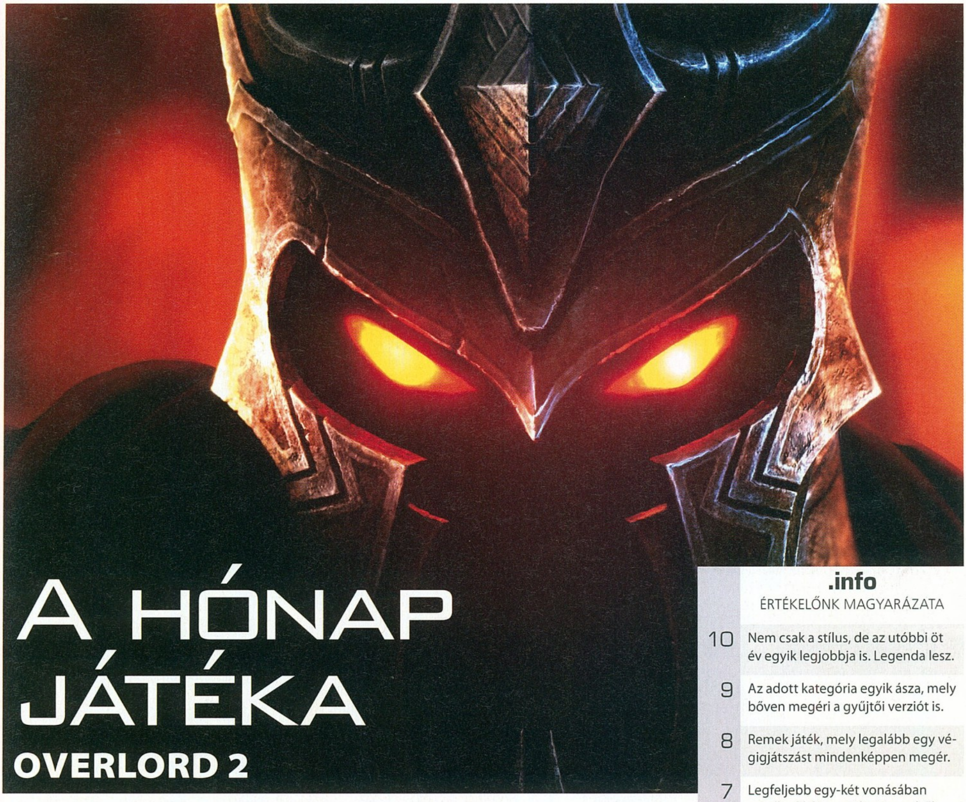


További részletekért látogass el weboldalunkra: www.576.hu

tesztek

amikben megbízhatsz

TARTALOM



A HÓNAP JÁTÉKA

OVERLORD 2



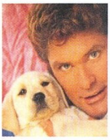
GRATH

Torta of the Year – ez, és a Halo főcímzenéjére megejtett esküvői beszéd jelezték, hogy itt Grath nősül, aki még e szent pillanatban sem képes levetkezni gamer-mivoltát.



SZATI

Előbújt belőle a vadállat, egész városokat alázott meg leittasodva. Hogy miként jutott ideje a sok partizás közben gyereknevelésre és újságösszerakásra?



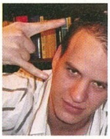
WILSON

Wilson addig picsogott a kalandjátékok eltűnésén, hogy most egyszerre hármat is kiosztott rá a sors. Rá kellett jönnie, logikai képességei megkoptak az évek során…



SASA

Partit rendez, partit látogat, így alig van ideje a Fight Night karrierjére. Főleg úgy, ha vereség esetén újraindítja a gépet, hogy ne sérüljön a hibátlan mutatója…



TYLER

Tylert munkaadói elhalmozták minden földi jóval, ezt hatalmas cikkleadási késésekkel hálálta meg, valamint azzal, hogy kijelentette, nem szereti a Star Warst.



GREG5

Mivel Greg5 mostanában példás odafigyeléssel kezeli a határidőket, ez a szöveg nem arról szól, hogy évekkel ezelőtt trehányul bánt a kölcsönadott cuccokkal.

.info

ÉRTÉKELŐNK MAGYARÁZATA

10	Nem csak a stílus, de az utóbbi öt év egyik legjobbja is. Legenda lesz.
9	Az adott kategória egyik ásza, mely bőven megéri a gyűjtői verziót is.
8	Remek játék, mely legalább egy végigjátszást mindenképpen megér.
7	Legfeljebb egy-két vonásában emelkedik ki a szürke tömegből.
6	Vagy bugos, vagy randa, vagy unalmas; valami nagy gáz van vele.
5	Ki lehet próbálni, de hát annyi sokkal jobb játék van…
4	Néhány óra eltöltésére alkalmas, bár másnap már nem emlékszel rá.
3	Ha a játékstílus legnagyobb rajongója vagy, ezt akkor is kihagyhatod.
2	Ha szakítás után depressziósan kínozni akarod magad, ez pont jó lesz.
1	Hát, végülis elindul, szóval technikailag játéknak lehet nevezni.





ALAPOZÓ A negyedik Star Ocean-játék valójában a sorozat indítója – abban a korban játszódik, amikor az emberiség megkezdte a terjeszkedését a világűrben. A stílus? Ja, az tipikus jRPG…

STAR OCEAN THE LAST HOPE

A Star Ocean-széria 1996-os debütálása óta meglehetősen kalandos utat járt be, ám az utóbbi idők eseményei alapján biztosak lehetünk abban, hogy nem most találkoztunk vele utoljára. Az esetünkben vizsgált negyedik nagygépes epizód valójában Xbox 360-exkluzívként robbant be a köztudatba és a manapság trendi előzmények népes táborát gazdagítva igyekszik újabb áldozatot bemutatni a klasszikus japán szerepjátékok oltárán. Vajon a The Last Hope alcímet viselő játék továbbra is rászolgál a sorozathoz méltó pozitív jelzőkre? Alábbi okfejtésünkből ez is kiderül.

ALAPKUTATÁS

Feltehetnénk a kérdést, vajon miben rejlik egy klasszikus japán RPG sikere: a fordulatos cselekményben? A körökre osztott, véget nem érő és változatos harcrendszerben? Netán a gigantikus labirintusokban, amelyek szinte fulladoznak a megszámlálhatatlan mennyiségű, gyakran ismétlődő és időnként újratermelődő rémségektől? Esetleg a csapatszellem, a választható karakterek egyénisége, a fejleszthető tulajdonságjegyek, illetve tárgyak és kiegészítők népes kompániájában? Egy kicsit talán mindegyikben. Habár az utóbbi időben mintha hiányzott volna valami a stílus képviselőiből, a szakma mesterei mára biztosan elsajátították a sikerhez vezető furmányokat. Az ötletek mástól való ügyes elorzása és sajátos formára gyúrása amúgy sem büntetendő dolog, hiszen e nélkül ritkán születnének olyan szerepjátékok, amelyek változatos mivoltukkal többszöri végigjátszásra is ráveszik a játékosokat. A japán felsőbbrendűség mára azonban már nem kiváltság, ugyanis bármily' hihetetlen, a nyugati fejlesztőcsapatok vad vágtatása nemhogy utoléri, lassan már testhosszal előtte jár a távol-keleti szemléletnek. A Last Hope azonban változtatni kíván a meccs kimenetelén, ezért mindent megtesz azért, hogy bebizonyítsa a jRPG-k helyénvalóságát a nemzetközi piacon.

adatlap

kiadó **square enix**
fejlesztő **tri-ace**
platform **x360**
megjelenés **jún. 5.**
multiplayer **nincs**

Bár hoz pár újítást a sorozatba – irányíthatod az űrhajót –, a stílust sajnos nem tudja megújítani…



A Star Ocean 4 hű marad az ősök tanaihoz: igaz, a történet végcselekményét az előd segítségével nagyjából lezártnak tekinthetjük, az előzmény kártya kijátszására, mint általában, most is jó esélyt láttak a Square-nél. Így született meg a klasszikus sci-fikből és a „világmegmentős” sorozatokból összegyúrt mese, amelynek sötét tónusú jövőjében az emberiség önnön pusztítása, és a Földet lakhatatlanná tett háborúja következtében kénytelen az univerzumot kutatva kolonizálásra alkalmas bolygókat keresni. A 2074-es atomháború következtében kialakult helyzet szülte meg az USTA szervezetét, amely a NASA-hoz hasonlóan a világegyetem kutatását és megismerését tekinti fő feladatának.

Huszonhárom évvel később, Trillas Bachtein hiperhajtóművének kifejlesztése révén az emberiség nagy lépést tett a végső határ eléréséhez, és ez egyben új időszámítás kezdetét is jelentette a Földön. Az hajtómű árnyékában az USTA egy speciális alakulat szervezését sürgette, amelyre a legrátermettebb fiatal túlélők közül választottak ki néhányat. Az SRF projekt elsődleges célja lakható bolygók felkutatása és idegen civilizációk megismerése volt, amelyhez



Bár a zenéket a zseniális Motoi Sakuraba komponálta, ezúttal nem végzett felejthetetlen munkát





A játék talán legidegesítőbb vonása, hogy a mentési pontok között olykor két-három órás utazásokat kell megtenni



TÁRGYKÉSZÍTÉS Amellett, hogy az automatikus szintlépés után járó Skill Pontokat osztogatjuk karaktereinknek, az ellenfelek által hátrahagyott tárgyakból is fabrikálhatunk újakat. Ahhoz, hogy ezt megtehessük, az említett új fejlesztéseket ki is kell találnunk, amelyhez brainstormingre, közös agyalásra lesz szükségünk. Ilyenkor a hőseink újabb tervrajzokat, recepteket próbálnak feltalálni, amit megfelelő tárgyak megléte mellett legyártathatunk magunknak. Ha jól választjuk meg a csapattagjainkat, olyan felszereléseket kotyvasztathatunk össze, amelyeket valójában sem harc, sem pedig vásárlás útján nem szerezhetnénk be.

az újonnan kifejlesztett technológiát használták fel. A roppant impresszív mozgóképes bemutató végső képsoraiból egyértelműen kiderül, hogy a játékos ezen a ponton kapcsolódik be a cselekménybe, az első ugrásra felkészített SRF csapat tagjai ugyanis mi magunk leszünk. Ahogy az a sci-fi alapelveknek köszönhető, a katasztrofálisra sikerült ugrás következtében egy ismeretlen, távoli galaxis bolygóján landol a csapat, ahol cseppet sem barátságos lakók veszik körül őseinket. A sztori előrehaladtával természetesen tiszteletüket teszik az elmaradhatatlan szövetségesek is, hogy a civilizációkat és bolygókat fenyegető vészről ne is beszéljünk – de azért ne haladjunk ennyire előre.

LÁTTUNK MÁR ILYET?

Az első kisebb rendülés közvetlenül a bemutató legördültével érheti a gyanútlan nézelődőt: a Star Ocean 4 körítése tényleg káprázatos, az átvezető anyagok a szokásos japán minőséget képviselik, de az ezt követő hangulat már nem sikeredett ennyire hatásvadászra. A gyerekes közjátékok, vagy az elnagyolt, rezzenéstelen és műanyag érzést keltő játékfigura, illetve bábu karakterek között elvesznek az imént átélt drámai pillanatok, amit a számukra kölcsönzött szinkronhangok sem tudnak visszatornázni a kívánt szintre. Talán ezért van az, hogy az első néhány órában a szokatlan párosításnak köszönhetően nem igazán sikerül elkapni a fonalat és átérezni a világmegmentő csapat küzdelmét. A máz azonban hamar lekopik, és előtérbe kerül a harc, a küzdelem és a cselekmény, amely minden kisebb negatívumként kárpótol majd, amit addig csalódásnak érzékeltünk. A játékmenet felépítését tekintve klasszikus szerepjáték kliséiben tocsoghatunk:



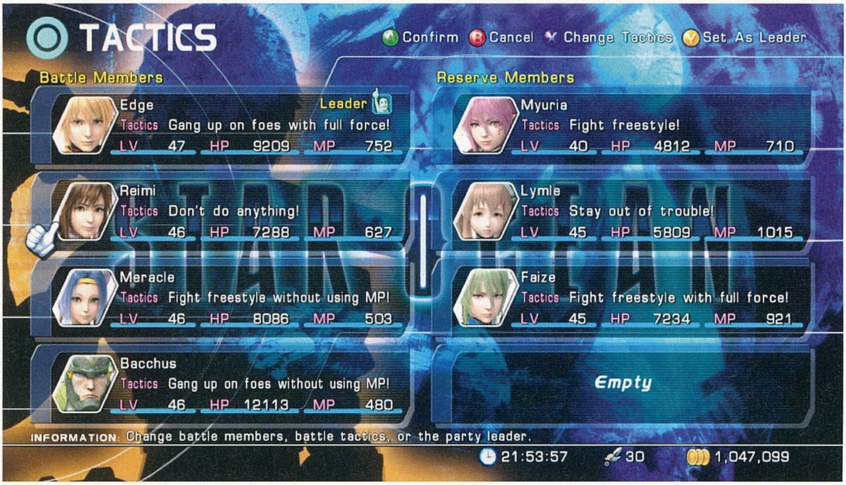
Reimi

A genetikailag módosított Reimi Saionji nevű fiatal hölgy épp a történet idején tölti be huszadik életévét. A patinás nevű Saionji család sarjaként már gyerekkorától kezdve íjászatot tanult, és tapasztalatából kifolyólag akár a legjobb mesterekkel is képes lenne felvenni a harcot. Másokkal szemben tanúsított kedvessége és figyelmessége ellenére gyakran nagyon szigorú elvárásokat támaszt magával szemben. Edge-hez hasonlóan már fiatalon az első SRF csapat oszlopos tagját képezi, ahol főként navigátor szerepben díszeleg.

hosszas, már-már idegesítően sokáig tartó kalandozás végtelenül elnagyolt területeken, milliónyi hasonló, időnként újratermelődő, de izgalmas harcokat felmutató teremtményekkel szemben. A harc természetesen valós idejű, ámde mégis körökre osztott, és egy időben mindig csak egyetlen karaktert irányíthatunk majd, a többieket bizonyos előre kiadott irányelvek alapján bírjuk rá a támadásra, védekezésre.

A hőseink közti váltásra is lehetőség adódik, ha egy konkrét parancsot mi magunk szeretnénk végrehajtani. Ezek főként a hosszabb összecsapások, főellenfelek ellen alkalmazhatóak hatékonyan, hiszen a legtöbb küzdelem erőnléttől függően néhány tíz másodperctől egészen hosszú percekig tarthat, amely a kiismert taktikáktól és karakterünk felszerelésének, képességének ismeretében tovább csökkenthető.







VÁLASZTHATÓ TAKTIKÁK A hagyományos körökre osztott támadási formák, illetve a Rush-Blindside duó mellett a Beat rendszer az, amely bővebb említést érdemel: a védekező/támadó opcióját kiválasztva lehetőségünk van a két osztályt tuningolni. Míg az egyik a varázslatokra és az intelligenciát igénylő eseményekre ad bónuszokat és egyéb módosító értékeket, addig a másik a magasabb védekezést, a Blindside sebzést, illetve a HP-t tornássza feljebb. Lehetőség van a normál, Beat nélküli küzdelemre is, ekkor a két osztály elosztott bónuszaival lehetünk gazdagabbak. Mivel ez esetben nem növekszik a védekezési/támadási érték, a főellenségek előtti tápolásnál érdemes vagy egyiket, vagy másikat kiválasztani a bruttósítás érdekében.

RPG-ről lévén szó, a megfelelő mennyiségű tapasztalat és harc elengedhetetlen a fejlődéshez – mivel az esetek többségében azonban minimális a küzdelemre fordított idő, a fejlesztők a legtöbbeket eltántorító tonnányi ellenféllel kompenzálják a kitöltendő játékidőt. Emiatt gyakorlatilag egy moccanást sem tehetünk majd harc nélkül, ráadásul egy megtisztított területre történő visszatéréskor a pokolba kívánt jószágok újra is termelődnek. Minthogy a legtöbben az egyszer ledarált célpontokat nem szívesen pusztítanák el az újratalálkozás alkalmával, a fejlesztők a dash funkció segítségével lehetőséget adnak arra, hogy nyúlcipőt húzva elfussunk a kihívások elől. Abszolút üdvözlendő okosság, ennek segítségével ugyanis hamarabb elérhetőek a ritkán előforduló mentőhelyek, és ledarálhatóak az üres, kihaltnak tűnő óriási területek.

MÁSVÉLEMÉNY

GRATH: CSÖBÖRBŐL CSÖMÖRBE

Megtörtént a lehetetlen: megutáltam a jRPG-ket. Amit Stinger is leír (élettelen átvezetők, hangulathiány – no és amit Edge a második DVD-n előad...), az mind igaz, csak én nem bocsátottam meg őket: engem egész egyszerűen kikészítettek. Gyűlöltem a porcelánarcú, rikoltozó karaktereket, a harcrendszer sem győzött meg, a valóságtól teljesen elrugaszkodottan viselkedő szereplőktől meg egyenesen kivert a víz. Fujj.

KI KARDOT RAGAD, LÉZERPISZTOLY ÁLTAL VÉSZ EL

A harcrendszerben rejlő potenciál már a szimulátorban eltöltött néhány óra alatt felfedi gigantikus mivoltát: felszínre kerülnek a gyengék, az erősebb képességek, a megfelelően kiválasztott csapat-alapok és a speciális technikák is. Utóbbiakból egyszerre akár hármat is kijátszhatunk az arénákban, és akkor a Rush mozzanatokról még nem is beszéltem, amelyekhez megfelelő mennyiségű elszenvedett, vagy éppenséggel bevitt mozdulat szükséges (a feltöltött számlálót berobbantva igazi darálógéppé változik a karakterünk). Bevált módszer, hogy a stratégiai lehetőségek szélesítésére különböző bónuszrendszerrel is felkészítették a játékot: ezekből tízféle is létezik, és a kijátszásukkal gyorsabban fejlődhetünk, gyógyulhatunk, de akár jobb tárgyakat is szerezhetünk az elhullott rémségektől. Bár a jutalmakat intéző tábla egy-egy kritikus sebzés begyűjtésével feleződik, hamar visszatölthető arra a szintre, ahol értékes bónuszokhoz juttatják hőseinket.

A végére egy az ötletes és elsajátításával hasznos funkciót, a Blindside módszert említeném meg, amely gyakorlatilag egy speciálisan időzített, kritikus



Star Ocean – a teljes sztori

A tri-Ace erre a sorozatára a legbüszkébb: a Star Ocean az ő fő alkotásuk – sőt, ez volt az első játékuk is, hisz amikor a Tales of Phantasia fejlesztőcsapata összeveszett a Namcóval, akkor váltak önállóvá, és az eredeti SO volt a debütálásuk.



STAR OCEAN (SNES, 1996)

A viszonylag egyszerűen kezdődő sztorit – betegség terjed a sci-fi környezethez képest szokatlanul primitív bolygón – hamar felváltja egy sokkal elvontabb összeesküvés, génmanipulált vérmintákkal és időutazással elért rég leméászárolt szörnyeteggel. Az első rész technikailag is sci-fi volt: a SNES legnagyobb kártyája volt, kiegészítve egy extrém tömörítési rendszerrel.



STAR OCEAN: THE SECOND STORY (PS1, 1998)

Húsz évvel az első rész után járunk, amikor az ottani főhősök gyereke első katonai küldetése során valamiért egy feudális világba teleportál. Fegyvere és felszerelése miatt kinevezik a Fény Hősének, és nemsokára már világmegmentő pozícióban találja magát. Igaz, ez nem sikerült túl fényesen, mert a bolygó megsemmisül – de persze mi, és a csajunk megmenekülünk.



STAR OCEAN: BLUE SPHERE (GBC, 2001)

A csak Japánban megjelent közvetlen folytatás a főszereplők életét követi tovább – ami persze nem nyugalomban telik. Megannyi kaland után hősünk, Claude ágynak esik valami rejtélyes kórral, és innentől kezdve a Rena szerepét átvevő játékosnak az lesz a feladata, hogy meggyógyítsa kedvesét.



STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME (PS2, 2003)

Minden idők legnagyobb fordulatát tartalmazta a játék. Éppen ezért, aki még tervezi a végigjátszást, lapozzon tovább. A játék vége felé megsemmisül a világ, ne mégsincs vége mindennek – kiderül, hogy az egész csak egy virtuális világ volt, a karakterek csak mesterséges intelligenciák, és igazából az egész sorozat csak egy modellezés eredménye.



A grafika az átvezető jelenetekben fenomenális, játék közben közepeske



A későbbi, fejlett állapotukban a karakterek az egész képernyőt beborítják látványos effektjeikkel



sebzést előidéző ellentámadás – az ellenfél támadásának pillanatában játszható ki, és megfelelő erőnlét birtokában jó eséllyel küldheti a támadót a másvilágra. Az automata célzórendszerrel viszont már akadnak problémák, ugyanis manuálisra átváltani nem lehet, támadni pedig nem mindig azt a személyt fogja, amelyik az ésszerű lenne.

Minthogy JRPG-ről beszélünk, a Star Ocean 4 sarkalatos pontját képezi a karakter-és szintfejlődés is. Bár a szintlépés automatikusan történik, a manuálisan bütykölhető, egyedileg testre szabható fejlesztés megmaradt, és minden más egyéb tulajdonság felett is a játékos rendelkezik. A megfelelő mennyiségű kaszabolás után járó tapasztalati pontok egyre bonyolultabb és szerteágazóbb tulajdonságok között oszthatóak el, hiszen az alapképességek mellett idővel újabbakat is tanulhatunk, sőt akár vásárolhatunk is magunknak. A továbbfejleszthető tulajdonságjegyek nem csak erőnlétünkre, speciális mozdulatainkra és képességeinkre vannak kihatással, ugyanis a térképen fellelhető tárgyak kiosztását is befolyásolhatják. Mivel értelemszerűen minden tulajdonság azonos arányú fejlesztésére nincs lehetőség, nem kis fejtörést fog okozni, hogy az adott csapatunkat figyelembe véve pontosan hogyan is teremtsük meg a karakterek közötti optimális egyensúlyt.

Edge Maverick

A harmadik világháború romjaiból épült sanyarú világ szülötteként Edge mindig is arról álmodott, hogy a világot felfedezve egyszercsak rátalál a paradicsomra. Az őszinte, felelősségteljes morálokkal bíró fiatalember amellett, hogy megmentse a földlakókat, ezért is jelentkezett önként az SRF projektbe. Reimi gyerekkori barátja, akire gyakran hallgat – még akkor is, ha lobbanékony és vakmerő természete mást is sugallna.

értékeket nem vesszük figyelembe, az új effekparádéval tényleg emlékezetes helyszíneket barangolhatunk be. Az egyetlen komoly negatívumnak az érzelmek nagyfokú

Ha játszottál már japán szerepjátékkal, akkor játszottál már a Star Ocean 4-gyel is; kliségyűjtemény!

Bár az leszűrhető, hogy a Star Ocean 4 nem hoz forradalmat a jRPG játékok piacán, annyi bizonyos, hogy a jól bevált koncepciókra építkezve magabiztosan vezeti át a sorozattól megszokható színvonalat a képernyőre. A látványvilágért például az Infinite Undiscovery alaposan felpiszkált grafikai motorja felel, és ha az anime ábrázolásmódra visszavezethető bábfigurákat, illetve a harcok során néha alábukó képfrissítési hiányát említhetném meg a játék alatt – még szerencse, hogy az átvezetők segítségével némileg sikerült a fejlesztőknek ellensúlyozni ezt a negatív érzést. A sztori olyan, amilyen: eleinte változatos, tele klasszikus távol-keleti jelzőkkel, amelyek hol mosolygósak, hogy szánalmasak, de egy biztos: közömbösnek semmiképp sem nevezhetőek. Ennélfogva a Star Ocean 4 nem több, mint egy nagyon jól összerakott klasszikus japán szerepjáték – se több, se kevesebb. Nem forradalmi, de abszolút hozza a tőle elvárható színvonalat.



576 értékelés

1080i, dd 5.1

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

Az érem két oldala. Brutális mennyiségű harc, bőséges játékidő, és kifejezetten szépre csiszolt grafikai tartalom az egyik; elnagyolt terek, érzelemmentes bábfigurák a másik oldalon. Én a fejre fogadok…

stinger **7.0**



GUINESS-KÖNYVBE ILLŐEN HATALMAS TÁJ, AZ ALFÖLD LAPOSABB TÁJAIT IDÉZŐEN „ZSÚFOLT" BERENDEZÉSSEL. HATALMAS TÁVOLSÁGOK – NEM CSAK A VERSENYEKEN BELÜL!

FUEL



adatlap
kiadó **codemasters**
fejlesztő **asobo**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **jún. 02.**
multiplayer **2-16**

Kritikusnak lenni a többség szerint jó dolog, és van is benne igazság: sok-sok ember munkáját vesszük szemügyre, s egy kényelmes karosszékből, avagy kanapéról ítéletet hirdetünk. A magasba emelünk egy alkotást, avagy a mélységbe taszajtjuk, rajtunk áll, persze amennyire lehetséges az objektivitás talaján maradva. De – lehet csak bennem – megfordul a gondolata annak, a lelkiismeret apró szikrája, hogy vajon jogosan kritizálok-e valamit, nyilvánvaló-e, hogy amit látok az rettenetes, az a fejlesztők előtt se nézhetett ki szebbnek, jobbnak satöbbi. Megvágott büdzsé, határidők, fejcserék? Meglehet, ám jelen helyzetben inkább egy újonc csapat merész gondolata valószínűsíthető, melyben egy világrekord jelző elérésére sokkalta jobban fókuszáltak a fiúk-lányok, meg akarván mutatni a világnak, hogy az a két gyatra filmadaptáció mi nevük fényét homályosította csupán kisiklás volt zsenijükből.

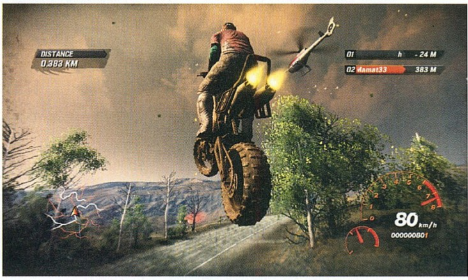
DOMBOKON, HEGYEKEN

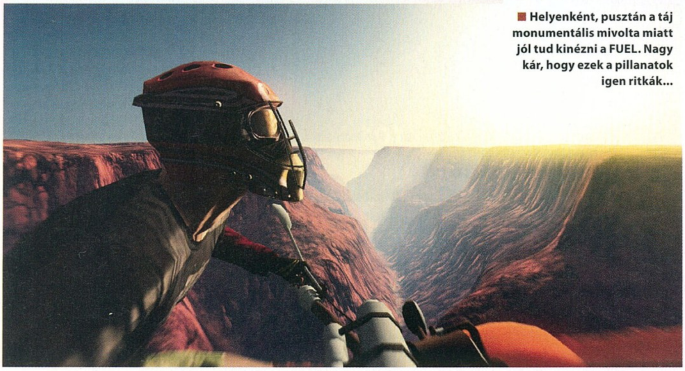
A FUEL elérte célját, célközönségét viszont már aligha fogja magával ragadni. A Rekordok könyvében immár jegyzett, „legnagyobb szabadon bejárható játéktérrel rendelkező digitális alkotás" a FUEL, amely egy afféle poszt-apokaliptikus világot hozott létre, cirka 14.400 négyzetkilométeren (nem számoltam – ők mondják). Van benne minden, mit az extrém motorsportok kedvelői csak kívánhatnak: erdők-mezők bár nem annyira zöldellők, sivatagok, városkák, ipartelepek, tavak, rámpák, melyek az izgalmakat fokozhatnák. Van számunkra még változó időjárás és nap-éj ciklusok, látványnak jók, de inkább bosszantók; no és emberfia sehol, csak mi, no meg az aktuálisan mellénk szegődő hét rivális pajti, kiknek szintén nem jutott jobb elfoglaltság, csakis fuelt nyerni. Mert ebben a virtuális valóságban üzemanyag alig van, így az vált a legértékesebb pénzeszközzé, azért kapunk mindent, a benzin a valutánk. Megnyerő történet, ami ezzel – bár igen mély, szövevényes, ravasz és megindító –, véget is ért, ki nem óhajt Fuel-mágnássá válni, az cserélje ki a lemezt másra. (Azt csak csendben vetem fel, hogy benzinhiányban nem feltétlenül a terepfutamok rendezése a leglogikusabb cselekedet…)

Ó pardon, a részletek felett ne suhanjunk azért el, mert azért van tartalom is benne – némi jószándékkal szemlélve a dolgo-









Helyenként, pusztán a táj monumentális mivolta miatt jól tud kinézni a FUEL. Nagy kár, hogy ezek a pillanatok igen ritkák…

A FUEL legynagyobb, sőt, egyetlen előnye az óriási terep; minden más legfeljebb középszerű lett...

kat. Egyrészt ugye indíthatunk karriert, ahol a behemót nagy terepen kell versengeni előre meghatározott útvonalakon, hol csak a célt jelölve, hol ellenőrzőpontokon át suhanva. A gép okosan tájékoztat, hogy a GPS hasznos, de ha okosak vagyunk, jó kis levágásokat találhatunk. Persze nem, mindegyik okos húzásunkkal egy megmászhatatlan hegy vagy utolsó helyen való újjáéledéssel járó tó közepén találjuk magunkat, így maradjunk a GPS által kijelölt útvonalnál. Az ellenfelek tudása egyszerű: könnyű és normál fokozaton rendre nyerünk, míg a legnehezebb szinten (rendre a bevállalt szintekért több Fuel pont jár) muszáj hiba nélkül menni, csak akkor enged el a gép minket a finisben, hogy nyerhessünk. Mert ezt teszi: követjük, üldözzük, lehetetlennek tűnik a befogásuk, aztán a végén satuznak egyet, hogy a derék játékos „megérdemelten" léphessen fel a pódium tetejére.

KAMION VAGY MOTOR – EGYRE MEGY

Sikerélmény tehát nuku, s ehhez még élvezetes fizikai modellezés se járul. Kvázi minden géposztály, a kamionszerűtől a motorig, illetve a vízen futó alkalmatosságokon át mindegyik úgy megy, mintha állandóan driftelne, csúszna, pedig nincs is jég alattunk. A gépek nem törnek, csak egy energiacsíkjuk van, amit ha lenullázunk, töltés után újjáéledünk a mezőny végén. Értelme kábé ennyi, mivel a szinte zérón álló „egészség" sincs kihatással a versenygépjárművünk menettulajdonságaira, pont. Pardon: Fuel csak a győzelemért jár, minden egyéb esetben a restart-ot kell keresgélni. Mindezzel persze nem is lenne baj, hisz kint az úttalan utakon száguldunk, kerülgetve a törhetetlen akadályokat, de se nitró, se általunk előadható trükközés nincs, csak unalmas száguldás. És hogy mindezt tetézzük, ordenáré töltési idők jellemzik a programot. Egy újraindításnál még elmegy, de amikor egy „végzetes" ütközésbe reppenünk, semmi mást nem kapunk, mint a töltőképernyőt, jókora várakozást, majd futhatunk neki újra a meccsnek. A végzetes ütközést is igen sajátosan értelmezi a program; a PS3-as Motorstormokban remekül megoldották mindezt, itt ez nagyon nem sikerült: az ellenfelek nem törnek, csak mi – de a végzetes ütközés sem egy nagy látvány, mert beugrik az ocsmány Loading felirat. Rettenet, a hangulat kiherélése…

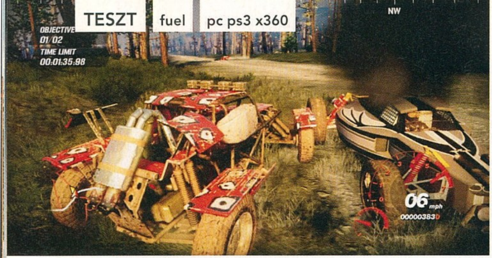
Újabb bosszantó tényező, hogy csak a versenyre való nevezés előtt tudjuk meg, milyen jármű lesz a megfelelő, élmény lépegetni a menükben, beszerezni a rendes vasat, mert ez se megy ripsz-ropsz. A rekorder terület nagyja zárolt (Free Ride módban szabadon bejárható az egész – csak ekkor meg minek?), ahhoz, hogy megnyissuk a futamokat is, elegendő csillagot kell szereznünk (ez is a győzelmekért jár), s az adott zóna táborhelyéhez kell furikáznunk, ami igen sok időbe telik (a játék felétől már nem ritkán húsz perc is lehet, padlógázzal, tökegyedül). Kis öröm az ürömben, hogy ha elértünk egy-egy központot, azok között már simán lehet váltogatni. Ne kérdjétek miért, magam se értem, hogy a töltögetés nélkül bejárható batár világban miért kell ennyi szívás, hogy hét rivális odarakjon mellénk a gép.

A VÉGTELENBE ÉS MÉG TOVÁBB

Ha már versenyek, azok izgalmatlanságáról néhány kósza mondat: érj el a célig, haladj át kapukon, a Challenge módban ugyanez, csak légy jobb, mint a helikopter. Raidben

A tornádó sokkal inkább látványelem, mintsem a játékmenetre kiható dolog





■ Hiába a helyenként egész igényes látványvilág, a táj nincs berendezve, a vezetési modell alatt nincs valós fizika, kocsitörés pedig egyszerűen nem létezik. A Codemastersnek lesz második esélye: a Dirt 2!







■ A leglátványosabb törés-effekt ez: a néha kinyíló ajtó...

rongyolj át extrém terepeken és Endurance kihívásokban próbálj meg ne elaludni az igen ingerszegény hosszú távú versenyeken. Szóval a futamok végig egyhangúak és unalmasak – ha kihívás, ha karrierfutam, egyre megy. Természetesen az elején még érdekesek ezek, de mivel nincs változatosság, ugyanez vár ránk tucatszám, semmi váratlan megmérettetés, elgondolkodtató, hogy érdemes-e a semmiért órákat ölni bele.

Az egyetlen jó pontja a játéknak a Free Ride, amikor szabadon, bár teljesen egyedül felfedezzük az egész tájat. Ehhez támpontot, motivációt adhatnak a különböző eldobott tárgyak, felszerelések, illetve a Vista points néven említett kilátók, ahonnan szépen gyönyörködhetünk a tájban. Mivel a terep ordenáré nagy – számszerűsítve: a térkép egyik végéből a másikba cirka három órába telik eljutni –, csupán achievement-, illetve trófea-vadászok lelhetik benne örömüket.

MÁSVÉLEMÉNY

GRATH ÉS A MAD MAX

Nem, teljesen értem, hogy a Motorstormok után miként lehet kiedni egy olyan játékot, amely a játéktér méretét leszámítva semmiben nem tudja azt felülmúlni. Oké, a grafikában kell kompromisszumokat kötni – no de hogy ne legyen rendes törésmodell; hogy a nagy járgányokat is megfogja egy fadarab; hogy a gépek fizikája teljesen egyforma! Egy Guiness-be illő statisztika még nem tesz egy játékot jóvá...

A benzin mindennek az alapja eme kaotikus, korongra nyomott világban, s ha már sok van, mi másra is verhetnénk el, mint újabb közlekedési alkalmatosságokra, azok tuningjára, önmagunk cicomázására (festés, miegymás), de édesmindegy mekkora kraftot pakolunk valamelyik gépezet alá, az ellenfél rögvest alkalmazkodik hozzá a már említett módon. Amúgy összesen 75 járművet vásárolhatunk össze, ami legalábbis megsüvegelendő mennyiség, még ha az egyedivé tételükre már nem is jutott energia.

EMBER EMBERNEK BENZINVADÁSZA

Online viszont jobban kijön az a bizonyos élmény, mivel emberek ellen küzdve, akik nagyja szintén nem vágja betéve az egész világot, így többet is hibáznak, izgalmasabbak a meccsek, amelyet összesen 16-an űzhetnek. Emellé a karrierbe három főt invitálhatunk magunk mellé, hogy együtt haladjunk a győzelemért, avagy segítsünk valakiknek nyerni. Sajnos offline még két konzol összekötésére sincs lehetőség, az osztott képernyőt meg vélhetően nem bírta volna el a gép drasztikus minőségromlás nélkül, ergo az kimaradt.

A látványvilág egyáltalán nem rossz, sőt, ha belegondolunk, hogy mekkora a játéktér, kifejezetten dicséretes korrekt képfrissítés mellett, de úgy összességében nem átlagon felüli, mint inkább elvárható színvonal. Ami a fülünket éri, szintén rendben van, s ez alatt a hanghatásokat értem, a zeneszámok megítélése, mint mindig, szubjektív terület, akinek tetszik, hallgatja, akinek nem mást tesz be alá. (Nálam utóbbi volt érvényes, a zene az „uramisten-mi-ez-a-szar" kategóriába tartozott.)

Nem mondom, offroad, extrém fűszerezéssel megspékelt vonalon sokaknak bejöhet ez a koncepció, csupán kár, hogy ezt se a vezetési modell, se semmi extra nem dobja fel. Egynek elmegy, de kizárt, hogy ezt valaki végig is kínlódja, felfedezze. A Codemasters előbbi alkotásaiban is híresen hosszú karriermódok voltak, de ennyire monoton dögunalom még egyikben sem tette tiszteletét. A fejlesztők ezzel szemben letettek egy remek motort az asztalra, ezt kibővítve valós tartalommal nagyszerű autós, vagy egyéb produktumok kerekedhetnek belőle. De ez még nem az. Isten adja, hogy a Test Drive Unlimited 2-vel nem követik el ezt a hibát a riválisok, mivel ott is jön majd minden, hegyen-völgyön át, bízván bízva: játékélménnyel, tartalommal párosítva. ■



576 értékelés

dd 5.1, 720p

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

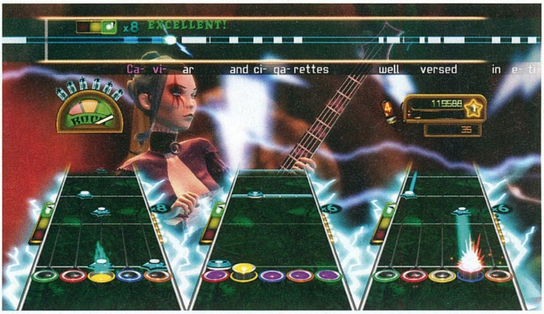
VÉLEMÉNY

A világ legnagyobb játszóterére ráeresztett offroad vadhajtás, amely a technológiai sikere mögött valódi játékot nem igazán tartalmaz.

raptor **4.0**



■ Az első részek óta bevezetett újítások, valamint a legutóbbi gitár érintésre is reagáló alkatrészei miatt a legtöbb dal eljátszása sokkal könnyebb lett, mint eddig. Oké, a DragonForce még mindig lehetetlen...





GUITAR HERO GREATEST HITS

ALAPOZÓ Sokadik hakni ezúttal régi repertoárral, komplett zenekari támogatással. Nosztalgiázik a sorozat, amely éppenhogy csak elhagyta a járókát...

Válogatás a legjobb dalokból, hirdeti az Európában furcsán ironikus alcímű Guitar Hero Greatest Hits. Az állítás első fele megfelel a tényeknek, a GH tényleg válogat méghozzá az alig négy éves sorozat folyamatosan és drasztikusan szaporodó családjából, ám a „greatest" jelző távol áll a valóságtól. Erősen, legalább annyira, mint a South Park a nem polgárpukkasztó magatartástól. A pénzcsinálás oltárán feláldozott GH ezzel az epizóddal az innováció helyett a lehető legminimálisabb új tartalmat felmutatni képes részek mellett teszi le a voksát, reméljük nem véglegesen. Ami egyébként annyira nem váratlan lépés látva a már dollármilliárdokat termelő ritmusjáték-piacot, de mindenképp botrányos.

adatlap
kiadó **activision**
fejlesztő **beenox**
platform **pc, ps3, ps2, x360, wii**
megjelenés **jún. 26.**
multiplayer **2-8**

JAZZ A ROCKSZÍNPADON

A Greatest Hits létrejöttének oka egyetlen tényre vezethető vissza: a Guitar Hero kései belépésére a komplett hangszerkínálat támogatása terén. A Rock Band előnyét csak bő másfél éves késéssel behozni képes Guitar Hero az első részek alatt kénytelen volt hanyagolni a vokál és a dob csodálatos világát, most viszont ezt pótolná, méghozzá a korábbi részek legjobbnak nevezett dalaiból szemezgetve, azokat újból kiadva ezúttal már nem csak a gitár és a basszus, de az említett két zenekari rész támogatásával is.

A kínálat ezúttal 48 dalból áll össze, végiggaloppozva a Guitar Hero első három részén, valamint a nyolcvanas éveknek és az Aerosmith-nek szentelt külön epizódokon, olyanokat emelve ki a sorból, mint a Kansas „Carry On My Wayward Sonja", a Lynyrd Skynyrd „Free Birdje" vagy épp a Franz Ferdinand „Take Me Outja". A reperotár többé-kevésbé izgalmas, hiszen minden stílusból kiemel legalább egy jellemző nótát, a probléma csupán az, hogy ezt korábban már mind láttuk és hallottuk. Ráadásul akármilyen ízlésű emberrel beszéltünk, mindenki talált hiányzó kedvenceket, akik elfértek volna a Warrant vagy Pat Benatar helyett... Új darab nincs, sőt, a Greatest Hits még ennél is tovább megy, nemes egyszerűséggel kihagyva a DLC-k támogatásának lehetőségét: a GHGH olyannyira különálló epizódként tekint magára, hogy teljesen elzárja magát a külvilágtól. Ami több, mint botrányos, ahogy az is, ahogy a játék a kínálatot kezeli, újrakeverve azok egyes részeit, zavaróan amorf és oda nem illő hangzással ábrázolva amúgy klasszikus ritmusokat.



Egyértelműen a könnyű pénzszerzés mozgatta a kiadót, ami nem túlzottan játékosbarát dolog...

MINDENT A NÉPNEK?

A Greatest Hits ezt viszont alapból megnyitva tálalja, a GH Metallicához hasonlóan a Quick Play opcióhoz már nem kell végiggaloppozni a megnyitható csillagok rendszerét átvető karrier módozaton, már a lemez első behelyezésekor minden feltárul a gyors élményre vágyóknak. Egyedül talán ők lesznek előnyben, mivel még a bandatámogatás sem egészen nyitott, csupán egyetlen zenekart engedélyezve a gitárzúzás alatt, megakadályozva azt, hogy az egyes hangszerek mögött különálló csapatok öregbíthessék a hírnevüket.

Ez persze nem lenne akkora baj, a Greatest Hits mellett szinte egyetlen pozitívum sem szólhat. Egyértelműen a gyors pénzcsinálás reményében összedobott fércmunka. A Greatest Hits még a legelkötelezettebb GH rajongók számára is gyatra vétel, főleg úgy, hogy ők már nagyjából mindent láthattak. A Greatest Hitsnek másképp kellett volna megjelennie: letölthető bitek formájában. Nem drága árcímkéjű fröccsöntött tokban – abból már volt elég. ■

■ Hiába Greatest Hits megnevezés, háttér nem sok van



576 értékelés

dd 5.1, 720p

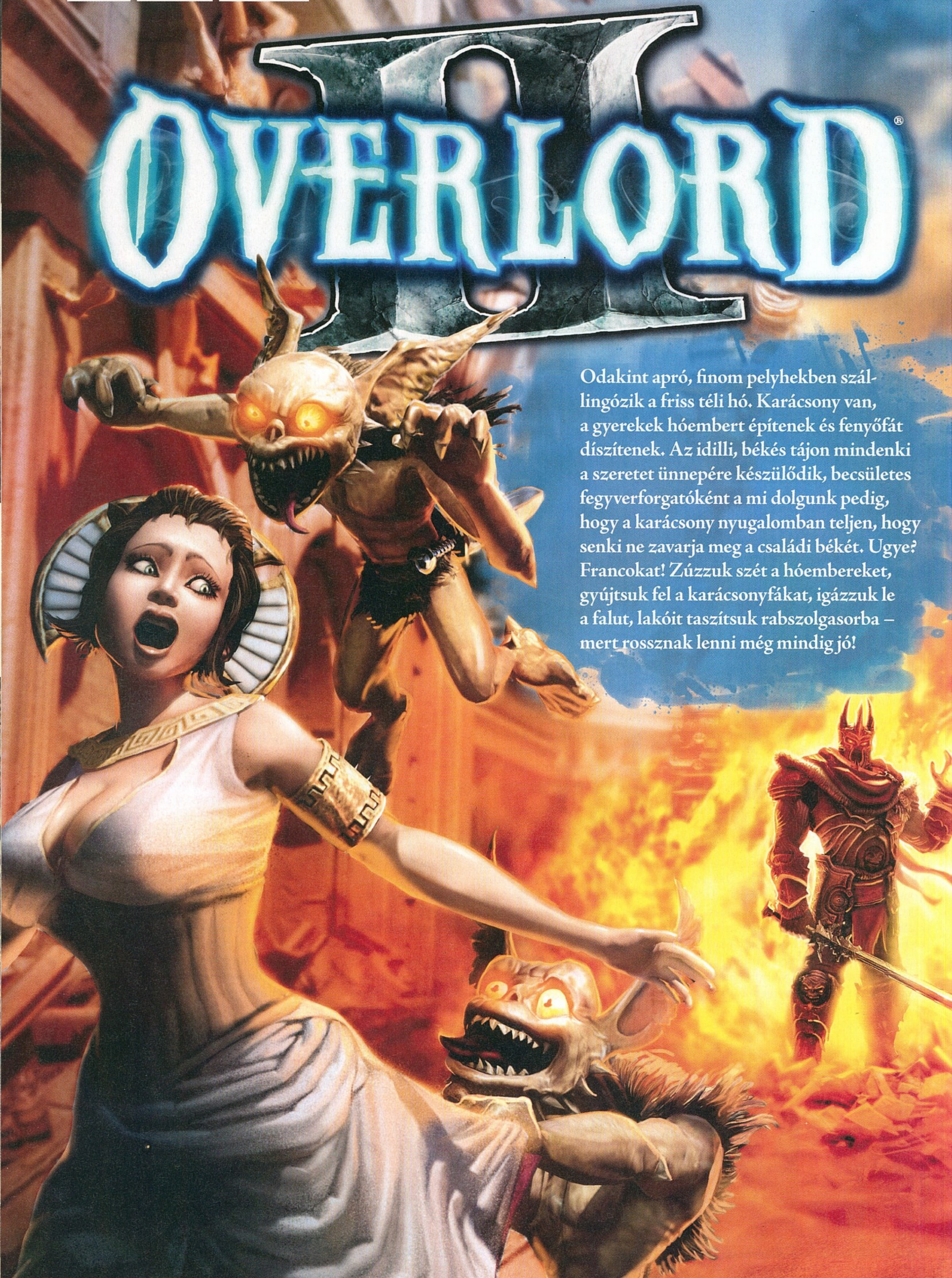
grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

A Greatest Hits pofátlanul gyatrán álcázott kolduskalap, amely a klasszikus rock felvarróival próbál értelmetlenül pénzt kicsalni a ritmusjátékok kedvelőitől. Kerüld el messzire!

w **5.0**

OVERLORD II



Odakint apró, finom pelyhekben szállingózik a friss téli hó. Karácsony van, a gyerekek hóembert építenek és fenyőfát díszítenek. Az idilli, békés tájon mindenki a szeretet ünnepére készülődik, becsületes fegyverforgatóként a mi dolgunk pedig, hogy a karácsony nyugalomban teljen, hogy senki ne zavarja meg a családi békét. Ugye? Francokat! Zúzzuk szét a hóembereket, gyújtsuk fel a karácsonyfákat, igázzuk le a falut, lakóit taszítsuk rabszolgasorba – mert rossznak lenni még mindig jó!





Az Overlord első része 2005-ben több helyen megkapta az év leginnovatívabb játékának kijáró felvezetést, a fogadtatás azonban néhány technikai malőrnek köszönhetően nem volt teljességgel pozitív. A felemás grafika, a sűrű szaggatás és néha idegesítő útkeresgélésbe fulladó játékmenet sokak kedvét elvette az amúgy valóban egyedi játékmenettel és hangulattal bíró Overlordtól – bár azért annyira nem mehettek rosszul az eladások, ha a kiegészítő után a holland srácok rögtön hozzáláttak a folytatás készítésének. A koncepció természetesen változatlan: egy (szó szerint) alvilági, gonosz nagyurat irányítva pokoli, földalatti birodalmunkból kiindulva, különböző csatlósaink segítségével kell káoszt hoznunk az idilli világra.

Persze mindezt nem kell véresen komolyan venni, az Overlordot továbbra is bájos idiotizmus lengi be elejétől a végéig, stílusparódiájaként is felfogható a népszerű, tündi-bündi fantasy világoknak. Ott vannak például okáért aprócska, ámde annál romlottabb és debilebb hadseregünk fürge tagjai. Gonosz, manószerű lények, ám amilyen aprók (és apródok), annyira megátalkodottak és szórakoztatóak. Mikor épp nem fenségességünk parancsait teljesítik teljes odaadással, folyamatosan viháncolnak, lihegnek, szörcsögnek, no meg persze állandóan gonoszabbnál gonoszabb világhatalmi tervekre tesznek javaslatot. Fantáziájuk valóban nem ismer határokat, mindig képesek valami lehetetlen ötlettel, megjegyzéssel szolgálni, legyen szó egy békés falu felégetésének metódusáról, vagy éppen sötét nagyuruk szexuális életének izgalmasabbá tételéről… Lávától izzó főhadiszállásunkon valóságos középkori királyokéhoz hasonló udvartartást alkotnak, van saját kis zenekaruk is, akik borzalmas akkordokkal megtámogatva foglalják lehetetlen rímekbe újabb és újabb galádságaink történetét. Van komornyikunk, szakácsunk és kovácsunk is, nehéz lenne megmondani, melyikük a leghülyébb, viszont társaságukban garantáltan nem fogunk egy percre sem szomorkodni.

Szó mi szó, a dialógusok egytől-egyig pazarak és szórakoztatóak lettek, le a kalappal az őket jegyző Rhianna Pratchett előtt – a borzalmasan átlagos Mirror's Edge-forgatókönyv után már megijedtünk, hogy a neves fantasy író lánya kifogyott az ötletekből. A morbid, kifordított fantasy világ stílusát nagyszerűen kapták el a magyar illetőségű 3D Brigade-os fiúk is: külsős cégként közreműködve ők alkották meg gyakorlatilag az összes, az Overlord 2-ben szereplő karakter külsejét. Jól láthatóan nekik sem kell szomszédba menniük egy kis morbidságért, az elhízott elfek üdülővárosa, a kecsesen mázsás tündérek, vagy az egyszemű lila jeti kinézete jó eséllyel váltana ki röhögő görcsöt főszereplőnkből is, ha az nem éppen egy megátalkodott sötét Nagyúr volna. A bájosan idióta környezet és hozzá-

adatlap

kiadó **codemasters**
fejlesztő **triumph**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **jún. 25.**
multiplayer **2**

A „gonosznak lenni jó" szlogen ma, a Dungeon Keeper után 12 esztendővel is teljesen igaz!









■ Föld alatti fészkünk fejlesztése elengedhetetlen a győzelemhez





állás végighúzódik az egész játékon, és olyan teljesen egyedi hangulatot kölcsönöz az Overlord 2-nek, amit egyetlen másik fejlesztő programjához sem lehet hasonlítani.
A holland srácok tényleg minden tekintetben elvont játéka már-már felveti, hogy létrejöttének köze van országuk igencsak liberális hozzáállásához a pszichotróp anyagokhoz.

LÉHŰTŐK GYÜLEKEZETE

A játékmenet hasonlóan eredetire sikerült, mert a milliónyi külső nézetes „üsd-vágd" produktummal szöges ellentétben itt főhősünk mellett egy időben számos alattvalót tarthatunk irányítás alatt. Az Overlord első részéhez hasonlóan most is négyfajta rusnyaság áll rendelkezésünkre, ám képességeik jelentősen kibővültek. A jobb analóg karral adhatunk ki nekik mozgás- és támadás-parancsokat, amit ők a szituációnak megfelelő módon értelmeznek.
A barna színűek a közkatonák, akik farkasra pattanva akár nagyobb távolságokat is képesek átugrani. A vörösek tűztámadásukkal távolról is komolyabb sebzésre képesek, új utakat megnyitva felégethetik számunkra a fából készült akadályokat, ám igazán halálossá akkor válnak, ha tűzszalamandrára pattanva görgő tűzlabdaként égetik az ellent. Zöld színű csatlósaink talán a legsokoldalúbbak, ők főleg a lesből való támadásban jeleskednek, savas tölteteikkel az ellenfél hátára ugorva pillanatok alatt megfektetnek bárkit, ám szemtől szembeni harcban elég hamar feldobják rusnya talpukat. Igazán halálossá pókok hátára pattanva válnak, ekkor a megfelelő növényzettel borított falakon is fel tudnak kapaszkodni, továbbjutást jelentő gombokhoz, vagy amúgy elérhetetlen ellenfelekhez eljutva így. Az ő közvetlen irányításukat vesszük át legtöbbször, mely jelentősen tovább színesíti az amúgy is igen változatos játékmenetet. Végül ott vannak kék vakarcsaink is, akik bár nem képesek se támadásra, se bármiféle „háziállat" megülésére, elengedhetetlen tagjai hadseregünknek. Társaik halálát követő néhány másodpercben képesek őket ismét feltámasztani, de a lila színű, halálosan savas trutyit is csak ők képesek eltüntetni a pályákról. Mivel mozgás közben láthatatlanok, és a többiekkel ellentétben a vízen is át tudnak gázolni, számos jól őrzött, vagy víztől határolt területre csak ők képesek eljutni.

Szinttől függetlenül valamennyi nyomingerünk segíthet a különböző ostromgépek és hajók irányításában. Katapult vagy balliszta mögé pattanva egész kis légiókat irthatunk ki alkalmanként, ami roppant jó móka – öröm figyelni, ahogy összehangolt mozdulatokkal működtetik ezeket az ostromfegyvereket. Vízre szállni ugyan csak két alkalommal lesz lehetőségünk, ez nem is baj: számomra kicsit frusztráló volt a ladikok irányítása, az meg pláne, hogy a kikötési helyeket nemes egyszerűséggel nem jelölték a térképen. Az viszont zseniális ötlet, hogy a megfelelő sátrakban át is öltöztethetjük csatlósainkat emberi egyenruhába, ezáltal jól őrzött terüle-

Hátasok

A játék során fokozatosan válnak elérhetővé csatlósaink számára a különböző hátasok. Barna alattvalóink farkasokra ülve sokkal gyorsabbá és erősebbekké válnak, képesek megtörni a légiók fegyelmezett sorait és nagyobb távolságokat is át tudnak hidalni szőrös barátaikkal. Zöldjeinkkel gyilkos pókok hátára pattanhatunk, addig elérhetetlen helyekre jutva el ezáltal. Mind közül azonban egyértelműen a tűzszalamandrák a legerősebbek, villámgyors gördüléseikkel pillanatok alatt lángba boríthatjuk a tehetetlenül tébláboló katonákat. Az utolsó fejezetig akár mindhárom hátas típust is bevethetjük egy időben, a végső felvonásban azonban döntenünk kell, három ágyasunk közül melyik hölgy legyen az elsőszámú úrnő, és a hozzá tartozó harci állattal vonulhatunk hadba.

■ Farkasháton a barna talpnyalók képesek lesznek rohamozni, ami a falanxba állt rómaiak legyőzésének titka





■ Az elfek és a tündérek ebben a játékban nem a szokásos klisék mentén készültek – épp ezért az emós elf kapitányt öröm leverni!





■ A játék oktatófejezetében még nem a többi képen is látható felnőtt nagyúr, hanem a fenti képen megtekinthető „nagyúrfi" a szereplő. Vele kell feldúlni Nordberg városka nyugalmát, a frissen besorozott és álruhát öltött manók segítségével pedig az épp a környékre érkező birodalmiak között is szétcsaphatunk. Aztán jöhet egy balsikerű jeti-kergetés a befagyott tengeren; maga a játék pedig azzal indul, hogy kioivasztanak minket a hatalmas jégtömbből...

tekre is belóghatunk. Mondjuk az őrség néha szóvá tette, hogy díszes, katona indulókat dalolászó kompániám tagjai mintha kicsit alacsonyak lennének légiósnak, de végül csak beengedtek mindenhova, hogy aztán a védelmi vonalat belülről felőrölve újabb büszke hódítással gazdagodhassak.

Négyféle nyavalyásunkat a nekik megfelelő színű, elég nagy rendszerességgel feltűnő portálokból tudjuk megidézni, amennyiben sikerült begyűjtenünk pár adott színű életgömböt. Ezeket leggyakrabban ellenfeleinkből, ártatlan kis állatokból, vagy szétverhető korsókból nyerhetünk ki. Ez utóbbi két metódus kissé fárasztó és monoton, arról nem is beszélve, hogy egy-két alkalommal vissza kellett mennem a korábbi pályákra, mert éppen leölték a továbbjutáshoz elengedhetetlenül szükséges csatlósaimat. Némi pályatervezési hibára utal az is, hogy egy esetben csak korábbi mentett állásomat betöltve tudtam továbbjutni, mert a szigeten ahol épp voltam megölték mindenkimet, és nagy teleport kapu sem volt elérhető közelségben. Ezeken a kapukon keresztül juthatunk egyébként bármikor a korábban már felfedezett vidékekre, sőt, gyakran harcból is ide fogunk visszajárogatni, lévén mellette állva korlátlanul visszatölthetjük életerőnket és manánkat.

HARC A LELKE MINDENNEK

Nem esett még szó mindennek központjáról, a harcról. Talán csak nem akarták túlbonyolítani a dolgot a fejlesztők, esetleg igazán könnyed játékmenetre törekedtek, de tény, a játék ezen részével nem voltam maradéktalanul elégedett. Páncélos Nagyurunk hatalmas pörölyével semmiféle kombóra, extra mozdulatra nem képes, a közvetlen harc sem jó reflexeket, sem időzítést nem igényel, egy szál támadás gombunk van, amit hevenyen nyomkodni kell, ekkor minden harmadik csapásunkra egy jelentősen erősebbet vágunk oda. Én megértem, hogy közben a csatlósainkat is kommandíroznunk kell, de ennél akkor is sokkal kidolgozottabb rendszer dukálna egy játékhoz, ami azért mégiscsak az akció zsánerbe sorolható be leginkább. Csatlósaink parancsolgatása közel sem veszi el annyira figyelmünket, hogy ne lehetett volna valami mélyebb rendszert kitalálni Mr. Sosemszólalokmegnek, hisz ez a rész is csak abból áll, hogy melyik színcsoport merre is menjen éppen, kit támadjon meg. Persze ott van néhány mágikus képességünk is, ám én a villámszórást egyáltalán nem találtam hatékonynak, impjeink feláldozása pedig egy kis bónusz érdekében nem éppen kézre álló gombkombinációval lett megoldva.



Egyedi, fekete humorral fertőzött hangulata és változatossága jelentik az Overlord II fő vonzerejét

Igazából csak arra kell ügyelnünk, hogy túl nagy seregeket ne támadjunk meg kevés talpnyalóval megtámogatva, illetőleg hogy az őket szinte megtörhetetlen hadrendbe szervező parancsnokot iktassuk ki először. No és persze arra, hogy a végtelenségig utánpótlást biztosító sátrakat, házakat minél előbb csapjuk le – ez utóbbi dolog kissé frusztráló lehet néha, és érdemes rá nagyon odafigyelnünk.

Az első részhez képest az újítások száma meggyőző, és a játék pályadesignerei meglepően ügyesen és ötletesen vegyítik az egyes elemeket. Egy kis felfedezés, csata, némi hajókázás, majd katapultozás, nagy harc, lopakodás, megtévesztés – tényleg igazán mesteri módon keverték az új és a régi elemeket. Ráadásul az Overlord 2 mai standardokhoz képest meglepően hosszúra is sikerült, cirka húszórányi játékidővel simán lehet kalkulálni. Teszi ezt úgy a játék, hogy csak minimális módon ismétli magát, folyamatosan képes újat mutatni, sőt, a vége fele pár helyen még igazi kihívást is jelent. Bár főellenfelekből kevés van, az a néhány egész ötletesre sikerült, tovább színezve a játékélményt.

Egy helyszínt legfeljebb, ha egyszer kell újrajárnunk, sőt, ha jól számoltam hét, egymástól teljesen eltérő és hangulatú



Háremet alakítunk

Három hölgyemény kerülhet – illetve kerül; nem úszhatjuk meg nélkülük – a hálónkba a játék során, és a kellemes látvány mellett (nem csak bögyösek és odaadóak, de a tornyunkat is kidekorálják – ebben Juno a legjobb) kihatással vannak állataink hátasaira is. Az első hölgyemény Kelda, aki a farkasokat kedveli, a második Juno, aki pedig valamiért a pókokat favorizálja. Utolsó hölgyünk Fay lesz (ha esetleg kinyírjuk, akkor is, csak legfeljebb szellemformában – ami azért bizarr...), aki a tűzszalamandrákat adja a vörös talpnyalóknak. A leányok elcsábításához nem elég hazacipelni őket, a toronyban vehetünk nekik ajándékokat, amelyektől szépen belénk bolondulnak. Mint a való életben!





területen barangolhatunk. Kénköves otthonunkból, Netherworld-ből indulva sorra végigjárjuk a kövér és lusta elfek üdülővárosát, Everlightot, a hófödte Nordberg falucska kies vidékeit, kirándulást teszünk Fairylandbe, a tündék lombkoronákban megbúvó otthonába, és megostromoljuk – nem is egyszer – a Nagy Birodalom sziporkázó fővárosát is. A kies, felégett Wasteland vidékét leszámítva valamennyi táj gyönyörű és egyedi megvalósítást kapott, jócskán hozzájárulva ahhoz, hogy röpke húszórányi ördögi hódításunk a lehető legváltozatosabb keretek közt folyjon.

A játék nem csak művészileg, de technológiailag is jócskán kiemelkedi a szürke átlagból. Bár a karakterek szándékosan kicsit elnagyoltak, a textúrák minősége simán hozza a Fable 2 színvonalát, grafikus stílusában is a Lionhead klasszikusához, valamint a Rare Kameojához hasonlítható. Azt azért érdemes megjegyezni, hogy az előző résszel ellentétben ezúttal láthatóan a PS3 volt a fő fejlesztési platform: itt észrevehetően részletesebb textúrákat kapunk, és a framerate is sokkal folyamatosabb, mint X360-on (PC-n meg gépünktől függ a dolog – de nincs elszállva a gépigény). Audio tekintetében természetesen megegyezik minden verzió: bármilyen platformon játszva elképesztően hangulatos, fülbemászó nagyzenekari műveket hallhatunk, méghozzá kellően változatosakat is, a karakterek szinkronjától pedig garantált a röhögéstől megfáradó hasfal.

■ **Megfelelő meny-nyiségű gnóm munkába állítása után ezeket a ballisztákat is használhatjuk**

MÁSVÉLEMÉNY

GRATH, A HÓDÍTÓ

Nekem az első rész is tetszett, és mivel a játék minden téren jó lett, az Overlord II-vel is jól szórakoztam. Igaz, a hihetetlen könnyűsége és a szájbarágós stílusa miatt kihívás egész pontosan nulla van (azaz nincs) benne, de akinek ez nem létszükséglet, az jól el lesz. X360-on viszont nem folyamatos a képfrissítés, szóval aki teheti, az PS3-on essen neki a morbid kalandoknak. És ne feledjétek: a sapkás gnómoknak pusztulnia kell!

HADURAK ARÉNÁJA ÉS RPG-K ELEMEI

Az előzetesekben semmit nem lehetett hallani arról, hogy a folytatásban is lennének szerepjáték-elemek, de szerencsére végül ez is bekerült a játékba – igaz, elég kidolgozatlan formában. A pályákon ládákat, üvegcséket zaklatva aranyhoz juthatunk, melyet pokoli birodalmunkban fejlesztésre költhetünk el. Fokozatosan emelkedő tarifáért egyre erősebbekké tehetjük különböző alattvalóinkat, bár arról nem szól a fáma, hogy ettől az életerejük vagy a sebzésük lesz-e több – én személy szerint nem sok különbséget érzékeltem. Szintén kemény valutáért, no meg zöld-kék-piros gömböcskékért cserébe jobb felszerelést is kovácsoltathatunk magunknak. Bár sajnos nincs túl nagy választék, érdemes spórolnunk mondjuk a dupla aranyat adó démoni sisakra, vagy valami komolyabb fegyelmező eszközre. Életerőnket, manánk mennyiségét és varázslatainkat ellenben tallérok helyett jó felfedező képességünk által fejleszthetjük: a pályákon elszórtan, megbúvó helyeken különböző kegytárgyakat



Hősünk tulajdonságait, képességeit különféle szobrok és kincsek fészekbe cipelésével javíthatjuk.

A rendelkezésre álló talpnyalók között színenként is válogathatunk az RB/R1 gombok segítségével.

Érdemes „járműre” ültetni legényeinket, harci potenciáljuk ugyanis ilyenkor hatalmasat ugrik.

A térkép elvesz minden kihívást a játékból, szó szerint villog rajta, hogy mikor hova kell mennünk.



A gnómok élete nem csak játék és mese!

A játékban mindenfelé találhatunk néhányat a sipkás-szakállas gnómokból, akik ugyan (eleinte) nem ártanak a légynek se, mégis megéri őket lecsapkodni; egész pontosan ezret közülük. Egyrészt azért, mert élvezetes, másrészt azért mert felüdülés a sok fókabébi-lebunkózás között, harmadrészt pedig azért, mert egy achievement/trófea jár érte (PC-n mondjuk nem kapunk ilyesmit). És ha elakadnál a sipkások lemészárolásában, csak keresd meg a robbanó gnómok vidékét, egy fészekhez közel menj be a vízbe, és nézd, ahogy benedvesedve egyre-másra durrannak fel a kis terroristák. Oké, valamilyen szinten csalás, de ez még belefér a dolgokba...





■ **A későbbiekben már sajnos nem csak szabvány méretű katonákkal kell szembenéznünk...**





találhatunk, melyeket csatlósaink által a portálhoz cipeltetve tovább erősödhetünk. Jópofa apróság továbbá, hogy gonosz tornyunkat még otthonosabbá tehetjük szívünk hölgyeinek meghódításával. Miután beköltöztek birtokunkra – ennyit arról, hogy a szép lányok a szőke hercegekre buknak –, számos hozzájuk kapcsolódó kiegészítővel cicomázhatjuk fel lakosztályaikat.

A multi hasonlóképpen kicsit kidolgozatlanra sikerült, össz-vissz két kooperatív arénában kaszabolhatunk egymással vállvetve, valamint két aprócska pályán mérkőzhetünk meg riválisunkkal –, igaz minderre lehetőségünk van osztott képernyőn és online keretek között is.

ÁTKOS GONOSZSÁGOK

Sajnos az Overlord 2 sem fenékig tejfel, pardon, kénkő, néhány apróság némiképpen bezavar felhőtlen világhódítási törekvéseinkbe. A legkomolyabb, mindenki által felpanaszolt probléma az, hogy bizonyos esetekben nem tudjuk meghatározni, hogy a jobb analóg karral a kamerát mozgassuk, vagy csatlósainknak adjunk utasítást. Nem ritkán hosszú másodpercekig kellett úgy manővereznem, hogy az égvilágon semmit nem láttam az előttem folyó eseményekből, mert egyszerűen nem bírtam a kamerát mozgásra bírni. Ezt a végigjátszás során nem sikerült megszoknom. További fejfájást okozott a játék első harmadában a térképhasználat. Dicséretes ugyan, hogy most már egyáltalán van erre lehetőségünk, az viszont borzalmas, hogy sehol nem jelölik a szintkülönbségeket. Az elfek erdővárosában nem egyszer egy negyed órába is beletelt, mire rájöttem, a rengeteg lift, elágazás közül melyeket használva tudnék eljutni célpontomig. Kicsit ügyetlennek éreztem azt is, hogy számos ellenfél mellett egyszerűen el lehet szaladni, megúszva az összecsapásokat, azt pedig pláne, hogy az utolsó két pályán hiába volt negyven-ötven, majdnem teljesen felfejlesztett csatlósom, sok helyet szándékosan nélkülük kellett teljesítenem, mert a területre ható robbanó lövedékek két másodperc alatt véglegesen legyilkolták valamennyit. A játék legelején kissé nehézkesen indul be – szóval ne ítéljetek a demó alapján! –, az utolsó felvonás pedig egy kicsit csalódás, de a köztük lévő számtalan órányi gonoszkodás feledhetetlen élményt nyújt a felsorolt gubancok ellenére is.

DÉMONI ÍTÉLET

Az Overlord második része nálam jött, látott és leigázott. Bár vannak komoly kezelésbéli hibái, pár dolgot, főleg a harcot és az RPG-elemeket pedig igazán kidolgozhattak volna jobban, én az idei évben még nem szórakoztam olyan jól, mint az Overlord 2 végigvitele során. Egészen beteg humora és egyedi játékmenete olyan üdítő folt a videojátékok palettáján, melyért érdemes képernyő elé ülni a legnagyobb kánikulában is. Bátran ajánlom az akciójátékokba beleunt hardcore rétegnek, a beteges poénok kedvelőinek, fiúknak-lányoknak, nekem és neked, jóknak és rosszaknak egyaránt. ■

576 értékelés

dd 5.1, 720p

1 2 3 4 5

grafika

játszhatóság

szavatosság

zene/hang

VÉLEMÉNY

Fantasztikus hangulat és igazi változatásság – ezzel a két összetevővel, no meg modernizált külsővel fejelték meg az első Overlordot, így remek folytatást kaptunk!

greg5 **8.7**

Overlord: Dark Legend



ALAPOZÓ Gonosz nagyúr, ostoba, ám hűséges szolgák, fekete humor – mindez ezúttal egy fehérke dobozba zárva, mozgásérzékelővel megbolondítva. Vagyis: Overlord, ezúttal Wii-n!

Nem kell felhördülni, nem holmi csenevész kék-zöld manószerű lények babrálták meg nagy gonoszságukban a nyomdagépet, ez itt szántszándékkal egy második Overlord 2-teszt. A repetát az indokolja, hogy a Wii-s verzióban ezúttal nem lebutított grafikával, nunchakura áterőltetve kapjuk meg ugyanazt, mint PS3-on és Xboxon, hanem egy teljesen különálló, kifejezetten a Nintendo gépére szabott epizóddal ismerkedhetünk meg. Ez a verzió gyakorlatilag csak fő témáját tekintve egyezik meg a „sima" Overlord 2-vel, a környezet, a küldetések, a szereplők és részben a lehetőségek is eltérőek.

ÖRDÖGI IRÁNYÍTÁS

Történetileg az első Overlord előtti időkben járunk, és ezúttal egy fiatal, alig tizenhat éves, szárnyait még csak bontogató nagyúrral ismerkedhetünk meg, aki kihasználva, hogy apuci holmi birodalmi küldetéseknek köszönhetően huzamosabb ideig távol van, álarcot és kesztyűt öltve sötét bázissá rendezi át a palota felső szintjét. A Dark Legend hangulata közel sem olyan morbid, mint az Overlord 2-é, itt inkább kicsit gyerekebb, könnyedebb stílusra mentek rá a brit fejlesztők.

Az első igazán szembeszökő különbség, ha játszottunk a nagytestvérrel, nagyúrral is, a kezelés. Ami a Sony és Microsoft gépén gyakran kínkeservesen, hajat tépve ment, az a Wii-n tökéletesen kézre álló és kiforrott, mintha csak erre a platformra találták volna ki a játékot. Nunchakunk analóg karjával irányítjuk a fő karaktert, wiimote-tal pedig csatlósainkat terelgetjük, utasításokat adunk ki nekik. Az egyszerű szisztéma tökéletesen működik, akárcsak a felújított Pikminben; a makulátlan, gyors és pontos irányítás pedig jelentős plusz élvezeti faktort ad a programnak.

A hibátlan kontroll lehetővé teszi, hogy seregünket taktikusabb módon, akár három-négy csoportra osztva irányítsuk, kár, hogy nem tettek bele egy nehéz fokozatot, ahol valóban szükség lenne e lehetőségek kihasználására. A Dark Legend ugyanis roppant könnyűre sikerült, ezúttal érezhetően a fiatalabb rétegeket célozták meg vele. Csatlósainkat ezúttal is az ellenfelekből és kóbor állatokból kiverhető élet gömbökkel idézhetjük meg, azzal a különbséggel, hogy itt a négy különböző színű talpnyalónkhoz nem tartozik négy külön szín, mindenki ugyanolyan, mindenre felhasználható gömböket szór. Méghozzá nem is szűkmarkúan, szinte minden ellenfélből esik egy-két darab, így hadseregünk létszámával egyetlen percre sem lesz gondunk – nekem speciel közel ötszáz lény halmozódott fel a „raktárban" a játék végére.







adatlap

kiadó **codemasters**
fejlesztő **climax**
platform **wii**
megjelenés **jún. 28.**
multiplayer **nincs**

GONOSZAK ÉS GYAGYÁSAK

Gyalogságunk ezúttal is négy külön csoportból épül fel. A barnák a legerősebb közelharcosok, a tűzről izzó vörösek a tüzérség, akik tüzek kioltására is képesek, a zöldek lopakodásban jeleskednek és savas támadásokkal operálnak, illetve ilyen veszélyeket semlegesítenek, a kékek pedig vízben is tudnak járni és feltámasztják a többieket.

A Wii-verzió hangulata nem a Happy Tree Friendst, hanem a Shrek-univerzumot idézi, szóval gyerekek számára ez jóval emészthetőbb





Bár természetesen HD kuzinjainak kinézetét nem közelíti meg, a látvány a Wii képességeihez és átlagos játékaihoz képest egészen lehengerlő





Kicsit visszavettek a változatosságból és a mellékes feladatokból, de talpnyalóink viccelődése itt is leköti az embert

Apró termetüknél fogva sok olyan helyre is eljuthatnak, amit mi magunk nem tudnánk megközelíteni, gyakran kell mindenféle ajtónyitó, hídleengedő alkalmatosságokat működtetnünk segítségükkel.

Vakarékainkat a többnyire teleportkapuk mellett elhelyezkedő, megfelelő színű idéző oltárokból hívhatjuk csatába. Érdekes, hogy ezúttal se manánk, se életerőnk nem töltődik vissza a teleportkapuknál, ha a ládákban nem találunk kellő energia utánpótlást, bizony kegyetlen módon fel kell áldoznunk ilyen célra katonáinkat. Nem mintha nem lenne belőlük elég – bár a mellettünk tartható sereglétszámunk a játék végére is alig éri el a húszat, szóval kicsit felesleges bőszen gyűjtögetni a gömböcskéket. Ellenben a pályákon elszórt aranyt mindig elkölthetjük hasznos dolgokra kovácsműhelyünkben. Négy fokozaton keresztül erősíthetjük meg valamennyi csatlóstípusunkat, valamint elég behatárolt keretek közt ugyan, de készíthetünk erősebb, strapabíróbb páncélt és fegyvert is.

Mágiánk is folyamatos fejlődésen megy keresztül, ezúttal mintegy nyolc ördögi varázslatot vethetünk be. Villámot eregethetünk, védelmező energiapajzsot emelhetünk, rövid időre őrjöngő bestiákká tehetjük katonáinkat, az ellenfeleket pedig lelassíthatjuk, lefagyaszthatjuk, vagy akár át is változtathatjuk őket báránnyá.

PIROSKA ÉS A VASORRÚ BÁBA

Ezúttal nem holmi Nagy Birodalom jól képzett légiósai ellen vonulunk hadba, inkább mindenféle vadállatok, mesehős szerű és fantasy regénybe illő szereplők életét keserítjük meg. Egy alkalommal egy Piroska szerű „ártatlan" lánykát kell átkísérnünk a sötét erdőn nagymamájához, máskor mézeskalács emberek, vasorrú bábák ellen harcolunk majd. Hangulatilag nagyon eltér az Overlord 2-től, engem sok esetben a Shrek-filmekre emlékeztetett. A harc a kézre álló irányításnak köszönhetően tényleg pofonegyszerű, junior nagyurunk sem egy harcművész még, elég egyetlen támadásgombot nyomogatnunk serényen. Mindezeknek hála sajnos villámgyorsan végig lehet rohanni a játékon – nekem alig nyolc órába telt. Kevés mellékküldetés van, térképünknek hála mindig teljesen egyértelmű, hova és hogyan kell mennünk, nem nagyon tudunk megakadni. A párbeszédek, a poénok, a történet jó, de azért közel sem sziporkázó, a karakterek és szinkronjaik viszont nagyon eltaláltak. A külsőségek erős Wii-középkategóriát ütnek meg, hangulatos a világ, a motor pedig igen nagy területeket tölt be villámgyorsan.

Könnyedebb a hangulat és a brutális poénokból is visszavettek – de legalább minőséget kapunk Wii-n is

Tényleg nagyon dicsérendő, hogy Wii-n ezúttal egy teljesen különálló, önálló epizódot kapunk, de azért ha átkacsintunk a nagytestvérek Overlord 2-jére, némiképp fájhat a szívünk – és nem, nem a grafika miatt. Csatlósaink képességei a Dark Legendben sokkalta behatároltabbak, itt például egyáltalán nem pattanhatnak hátasokra és a közvetlen irányítást sem vehetjük át felettük. Nincsen hajózás, ostromgépeket sem kell használnunk, és a roppant poénos álcába bújás, átöltözés lehetősége sincs meg. A gyengébb grafikát még könnyedén elnézzük, de ezeket és a rövid játékidőt (nekem kilenc óra volt, az „alap" Overlord 21-ével szemben) egyáltalán nem lehet ráfogni a gyengébb hardware-re.

Nyerd meg!

A Codemasters jóvoltából kisorsolunk egy Overlord: Dark Legendet.

Kérdésünk: ***mi volt a PS3-as Overlord alcíme?***

A cím: nyeremenyjatek kukac 576 pont hu (a tárgy Overlord legyen) A megfejtéseket augusztus 3-ig várjuk!



NINTENLORD

Az Overlord végre teljes értékű, külön Wii-re optimalizált részt kapott. Az eltérő szereplők és történet, valamint a tökéletes irányítás miatt érdemes kipróbálnia a széria minden kedvelőjének. Sok kihívásra ne számítsatok, de akik kedvelik a kicsit gyermekdedebb körítést is, azok biztos jól fognak szórakozni.

576 értékelés

dpl 2, 480p

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

Tökéletes irányítás, gyerekesebb környezet – a kompromisszumok ellenére a Nagyúr fiatalon is roppant szórakoztató.

greg5 **7.0**





ALAPOZÓ Valósághű lövöldözés egy elképzelt konfliktusban. Valósághű környezet, valóságtól elrugaszkodott programhibákkal. Remek játék – lesz, ha kijavítják az utóbbiakat.





adatlap

kiadó **505 games**
fejlesztő **bohemia**
platform **pc**
megjelenés **jún. 28.**
multiplayer **2-32**

■ A bajtársak félrehúzása újdonság a játékban; bár az Army of Two-ban volt már ilyesmi

Bár akciójátékokból Dunát lehet rekeszteni, egy kezünkön meg tudjuk számolni, ezek közül hány volt az, melyet valósághűnek, taktikainak nevezhetünk. A Rainbow Six-, és az Advanced Warfighter-szériák nehéz fokozaton már valamelyest ebbe az irányba tendálnak, de a bennük rejlő valósághű elemek is csak szőrmentén közelítik meg azt, amit az ArmA 2-ben tapasztalhatunk. Itt bizony elég egyetlen golyó a fejünkbe, és máris halottak vagyunk, lehetőségeink száma, mozgáskultúránk pedig kategóriákkal kiforrottabb, mint az említett klasszikusokban. Egy elit csapatot irányítva, bődületesen tágas harcmezőn kell megállnunk helyünket, legyen szó városi tűzharcról, tankvezetésről, ejtőernyőzésről, vagy nehéz döntések meghozataláról. Call of Duty, Medal of Honor és Morrowind egy játékban? Majdnem.

MORÁLIS HÁBORÚ FIKTÍV ORSZÁGBAN

Chernarusban, egy fiktív szovjet utódállamban járunk. Az országban puccs puccsot követ, polgárháború tombol és különböző önjelölt diktátorok próbálják meg magukhoz ragadni a hatalmat. A kaotikus helyzetet végül megelégeli a magát legitimnek kikiáltó frakció, és az Egyesül Államok beavatkozását kéri a helyzetbe, a drága jó jenkik pedig szokás szerint kapva kapnak az alkalmon, hogy beavatkozhassanak egy idegen ország ügyeibe. A játékos az elsők közt bevetett Razor osztag Cooper nevű tisztjét irányítja, hosszadalmas küldetéseken keresztül. A Call of Dutykkal szöges ellentétben itt számtalan formában tudjuk menetközben is formálni a történéseket, már-már szerepjátékokra hajazó módon rengeteg opcionális feladatot vállalhatunk, vagy utasíthatunk el, melyek mind kihatással lesznek a későbbiekre.



Mindez úgy lehetséges, hogy a cseh fiúk több mint száz négyzetkilométert modelleztek le számunkra, az irtózatosan tágas játszótér pedig tele van kisebb-nagyobb megoldandó feladatokkal, küldetésekkel. Ily módon a misszió előtti eligazításunk csak a fő csapásvonal ismertetésének számít, rengeteg váratlan esemény, peches





■ **Megfelelően erős gép birtokában félelmetesen élethű grafikát tudunk előidézni**

avagy szerencsés fordulat befolyásolhatja a későbbiekben, hogyan is alakul majd későbbi sorsunk. A lebombázásra váró ellenséges kommunikációs létesítményről kiderül, hogy mellette iskola és egyéb civil épületek találhatóak, melyek óhatatlanul is elpusztulnának a légi csapásban. Megengedhető egy ilyen veszteség a nagyobb jó (vagy legalábbis a háborús győzelem) érdekében, vagy inkább az egész hadműveletet kockáztatva behatolunk csapatunkkal, és plasztik robbanószerrel iktatjuk ki az épületet?





■ **Nem fénykép, hanem egy jó screen; köszönet érte a hivatalos ArmA 2 fórum „lakosainak"**

ARMAGEDDON

Ilyen és ehhez hasonló, olykor a moralitást sem mellőző dilemmák várnak ránk úton-útfélen a hadjáratban. Amikor viszont nem moralizálunk, akkor elit katonaként egy hattagú osztagot kommandírozunk, méghozzá meglehetős részletességgel. Egy gyorsmenün keresztül bármilyen utasítást kiadhatunk számukra, de ha igazán precízek szeretnénk lenni, inkább érdemes roppant hangulatos, domborzati viszonyokat is feltüntető, profi térképünk menüjét használni.

Ami igazán taktikus FPS-sé teszi azonban az ArmA 2-t, az Cooper tiszt mozgáskultúrája és sokoldalúsága. Nehéz pontosan megfogalmazni, de vezetőnket irányítva minden mozdulatunknak súlya van. Érezni mozgásán, hogy most nehézkesen sprintelünk a sokkilós felszerelés súlya alatt, óvatosan kúszunk a bokrok között, vagy éppen bekaptunk egy váratlan találatot – tényleg roppant valósághűre sikerült ez is. Ráadásul igen változatos arzenál áll rendelkezésünkre. Olykor mesterlövészkedni is fogunk, de általában valami közepes hatótávolságú karabéllyal tisztítjuk meg az ismeretlen, városi vagy erdős terepet méterről-méterre haladva. Hasonlóképp, az elhagyott, rozsdás Ladáktól kezdve a vadászbombázókig minden gépet bevethetünk – ha meg tudjuk szerezni őket.

Teremtő lehetsz!

Ahogy az minden játékuknál megszokott, a Bohemia fejlesztői most is mellékeltek egy szerkesztőt az ArmA 2 mellé. Ez, noha borzasztóan összetett és helyenként bizony túlbonyolított, lehetővé teszi, hogy bármilyen harci jelenetet, gépezetet a játékba varázsoljunk vele. A képen látható Milka-tehén csak egy, a már most létező millió mod közül; és persze a nagy részük ennél némileg militárisabb hangvételű – érdemes kipróbálni a repülő-pakkokat, ejtőernyős pályákat!



No és akkor elérkeztünk az ArmA 2 első hibájához. Én elhiszem, hogy ez tényleg így működik a valódi hadszíntereken is, de kicsit unalmas, mikor már harmadszor kapunk egy fél kilométerre lévő gyülekezési pontot, útközben viszont alig egy-két katona strázsál, de ha nem óvatosan

A borzasztó gépigény és a rengeteg bug miatt még nem sztár – de kis odafigyeléssel az válhat belőle...

haladunk, bizony kegyetlenül leszednek minket. Bár legtöbbször igen intenzív, gondolkodásra serkentő tűzharcokban veszünk részt, jócskán van üresjárat is. Csatákban az ellenséges AI néha kicsit bugyuta, vaksi, saját bakáink érezhetően erősebbek, ügyesebbek. Sőt, folyamatosan tájékoztatnak is a történésekről, bár kicsit túl gyakran ismétlődő frusztráló, gépies, összevágott szövegrészletekkel („Gyalogos…tiszt…kétszáz méterre…nyolc óránál").

A külsőségek viszont makulátlanul szépre sikeredtek, a karakterek és az óriási terep is gyönyörű, részlet gazdag, az egész játék igazi háborús érzést áraszt. Bár a kismillió vezethető jármű – tankok, dzsippek, sőt, repülőből kiugorva még ejtőernyőzésre is van lehetőségünk – kicsit elnagyolt (ezen segít a szerkesztőprogram és a lelkes textúrázók-modellezők serege), az összkép így is pazar.

Az ArmA 2 azonban számos pozitívuma ellenére is a bugok miatt helyenként eléggé frusztráló. Sajnos előfordul, hogy bizonyos küldetéseket egész egyszerűen nem lehet teljesíteni, sőt, nálam az 1.02-es patch ellenére kétóránként kifagyogatott, de a fórumokon millió más kisebb-nagyobb hibáról, hardver-összeütközésről is lehet olvasni. Mindezek ellenére a játék, főleg a mindenre kiterjedő multis lehetőségeknek – a teljes hadjáratot végig lehet játszani barátainkkal vállvetve! – igazi kuriózum, valódi felüdülés az FPS-ek tengerében.

FÉL SIKER

Az ArmA 2 igen tág űrt tölt ki az akciójátékok piacán. Akik buknak az összetett háborús szimulátorokra, azok egészen biztos, hogy hosszú hónapokig, ha nem évekig fognak csatározni az online harctereken (meglátjuk, hogy a téli Operation Flashpoint 2 el tudja-e őket csábítani). A kevésbé hardcore réteg viszont nem fogja könnyedén elnézni a játék számtalan programhibáját, a néha kicsit unalmas játékmenetet és az irtózatos gépigényt. A Bohemia egy kicsit túl nagy fába vágta a fejszéjét, ám az utólagos foltozgatásokkal igazi klasszikus válhat az ArmA 2-ből. ■

576 értékelés

dual-core p4, 2 gb ram, 256 mb vram

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Egyes vonásait tekintve rendkívüli FPS, amely a szimuláció oldaláról közelíti meg a csataterek világát. Még pár javítócsomag, és tényleg élvezetes lesz játszani vele!

greg5 **8.2**





Grand Slam Tennis

ALAPOZÓ Wii-n volt már sok teniszjáték, de ezek közül messze a GST az eddigi legnagyobb ász: és ez szinte teljes egészében a MotionPlus nevű kis extra kütyünek köszönhető.

MotionPlus! A Wii legújabb sikersztrorija – legalábbis annak tűnik, hiszen az új megoldással operáló játékprogramok sokkal precízebb, alaposabb mozgásérzékelést tesznek lehetővé! Papíron mindez nagyon jól hangzik ám arra, hogy mindez a gyakorlatban is jól működik, senki sem vett mérget! Az első fecske érdekes módon nem a Nintendo Wii Sports Resortja, hanem az EA színeiben induló Grand Slam Tennis volt (no meg a Tiger Woods golfjáték), amely természetesen nem csak az új megoldással, de a „régi" kontrollerrel is használható!

WII SPORTS PROFIKNAK!

A Grand Slam Tennis a Wii első komoly teniszjátéka. Nagyságrendekkel több lehetőség van benne, mint a Wii Sportsban debütált minijátékban, és mérföldekkel professzionálisabb, mint a GameCube-verzió újrájának szánt Mario Tennis!

Hogy miért? A válasz egyszerű: a 12 valós pályát – mit pályát, teniszparadicsomot! – felvonultató Grand Slam Tennis ugyanis mindent tud, amit egy teniszjátéknak tudnia kell! Egyfelől felvonultatja a sportág legnagyobb aktív és már visszavonult legendáit Pete Samprastól kezdve John McEnroe-n keresztül Nadalig és Федererig! Ugyanez az igényes repertoár jellemzi a női vonalat is, így minden egyes teniszkedvelő megtalálja majd a számítását! A karriermóddal, a legnagyobb Grand Slam tornákkal és az egyszerű ki-ki meccsekkel tarkított egyjátékos mód végre, a Wii-s éra első és talán egyetlen igazán jól elkészített (oké, a Mario Kart is élvezetes) online játékmódját is megkapta. Tény, hogy az online játék ilyen fokú kihasználtsága az újgenerációs konzolok esetében már minimumnak számít, de Wii-n egyelőre unikum, hogy a készítők még arra is figyeltek, hogy MotionPlusos szervereket is elszeparálják a sima játékosoktól nem beszélve a játékosok nyilvántartásáról és az online ranglistáról ahol elsődleges cél a top 100-ba való bekerülés a legvégső pedig értelemszerűen az első hely megszerzése akár regionális, akár világszinten! Igen a Grand Slam Tennisben lehetőségünk van országok közötti meccsek lejátszására is – nagy kár, hogy magyar toplista nincs! Egy plusz öröm, hogy a barátkódokkal nem kell szórakozni, elég egy EA azonosító – ami nekünk a sok Battlefield miatt már úgyis volt.

adatlap

kiadó **ea**
fejlesztő **ea canada**
platform **wii**
megjelenés **jún. 12.**
multiplayer **2-4**

MotionPlus nélkül is kellemes teniszjáték, azzal együtt viszont maga a tökély a kategóriában!

Hogy mi lett mindennek a végeredménye? Talán az egyik legjobb teniszjáték, ami valaha készült, hisz mind a casual játékosok, mind pedig a profik megtalálják benne a számításukat! A játék tesztelése alatt elővettem a tavalyi Virtua Tennis X360-as változatást és azt kell, hogy mondjam minden tekintetben (kivéve természetesen a grafikát) alulmaradt a Grand Slam Tennisszel szemben!

Két irányítási lehetőségünk lesz, az egyszerűbben simán egy wiimote-kell a kezünkbe, ekkor játékosunk magától rohan és mi csak az ütések erősségét, irányát és a csavarás mértékét szabályozhatjuk, így csak és kizárólag a vakszerencsén múlik, hogy karakterünk eléri-e a labdát (persze a legtöbb esetben eléri), hogy aztán egy jól helyezett labdával térdre kényszerítsük az ellenfelet! Már ebben a játékmódban is meg-megizzadunk egy profibb ellenféllel szemben, sőt, a nemrég megrendezett kerti parti alkalmával az ország legnagyobb játékmegszállottjaiként ismert barátaim is kardjukba dőltek a meccsek alatt – szokni kell a játékot, na!

Az igazi móka azonban a nunchaku és wiimote összekapcsolásával érhető el!





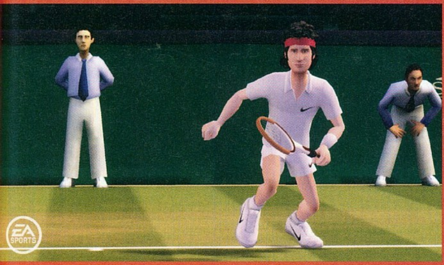


■ Noha a karakterekhez stilizált megoldást használtak, minden híres versenyzőt felismerünk





Az online összecsapásokon mindig mi vagyunk „lent", hála a magasságosnak!





Bár a grafika terén kellett kompromisszumokat kötni (a közönség a lelátókon például nem túl változatos vagy aktív), kellemes tendencia, hogy a Wii-játékok egyre szebbek!

Ekkor már minden rajtunk múlik: játékosunkat manuálisan irányítva kell megmérkőzni ellenfelünkkel, pont úgy, mint az összes eddig megjelent teniszjátékban – azzal az apró különbséggel, hogy itt sokkal jobban beleélhetjük magunkat a történésekbe! Az irányítás ugyanis elképesztően precíz! A leütések sebessége tényleg a lendítésünk erősségétől függ, a leheletnyi csavarások, fonákok kivitelezése egyszerű és élvezetes, hiszen a kontrollert a kezünkben tartva pont úgy kell mozgatnunk mintha teniszütőt markolnánk! Az igazat megvallva első blikkre nem éreztem és nem élveztem a játékot, meg voltam róla győződve, hogy ismét egy marketinglufiról van szó, aztán három-négy óra után életem legjobb szettjeimet nyomtam. Ezután próbáltam ki a Virtua Tennist és jutottam arra a következtetésre, hogy a tenisz Wii-re, pontosabban mozgásérzékelős irányítóra, és nem sima kontrollerre való.

MOTION PLUS!

Kell, vagy nem kell a kis kütyü, amit nálunk olyan 8000 forintért lehet beszerezni? Az E3 alatt demózott Red Steel 2 megtekintése után azt gondoltam semmi értelme, hogy mindez csak egy újabb lehúzás a Nintendo részéről. Az EA azonban bebizonyította, hogy e nélkül a kiegészítő nélkül nincs értelme Wii-tulajnak lenni! A MotionPlus leszerelése után ugyanis minden sokkal pontatlanabb lett! A kisebb mozgásokat néha egyáltalán nem, vagy kicsit félreértelmezte a játék! Ugyanezt tapasztalta Wilson is, aki a Tiger Woodsszal játszva könyvelte el, hogy bár a next-gen verzió sokkal szebb (itt nincs is ilyen),a MotionPlusz tényleg olyan plusz élményt nyújt, amivel látványosabb képi világ nem veheti fel a versenyt! Ráadásul egy ilyen játékkal tényleg mindenki tud játszani – volt szerencsém első kézből látni, ahogy egy hagyományos kontrollert nem szívlelő hölgy lelkesen játszott izzadásig a virtuális tenisszel.

Valós vidékeken

A Grand Slam Tennis nevéhez méltóan a négy Grand Slam helyszínről szemezget, ha a pályákról van szó – mind a négy tornáról három pálya választható.

Igaz, olyan elképesztő különbség azért nincs mondjuk a wimbledoni centerpálya, egyes pálya és hármas pálya között. Illetve, mondják rögtön a hátam mögül a szerkesztőség teniszmegszállottjai, ha nem is játékmenetben, de hangulatban mindenképp eltérnek. Ráadásul Wimbledon 2006 óta nem szerepelt játékban...





KÉPEK ÉS A HANGOK

A Grand Slam Tennis nem kifejezetten szép, de mindenképpen stílusos körítést kapott! A nagyfejű képregényhősökre emlékeztető legendákkal játszani szórakoztató érzés, egy-egy jól ismert mozdulat azonnal mosolyt csal az arcunkra. Az animációk nagyszerűek, a pályák pedig a közönséggel együtt a kellő mértékben kidolgozottak, a leghíresebb arénákat még mi is felismertük! A hangokkal semmi gond, igazából nehezebb lett volna elrontani, mint jót készíteni! Mindent összegezve, ezzel a stílussal sikerült egy versenyképes, hangulatos képi világgal ellátott teniszjátékot készíteni, olyat, amilyenhez foghatót eddig még nem láttunk! Hogy mindezek után miért csak 8.5 pont?

Mert egy-két dolgon még lehetett volna finomítani! Jelenleg az emelés nem egy emelés-szerű lendítés, hanem gombot kell hozzá lenyomni. Egy-két ütés megfelelő erősségű kivitelezéséhez a nunchaku zsinórja nem elég hosszú, így pár bődületes lecsapásnál majdnem szétszakítottam a kábelt. Ha az EA elvégzi a finomhangolásokat, akkor jövőre az új epizóddal, új etalonnal bővítik a teniszjátékok széles skáláját! Ha nem lesz folytatás (mi nehezen tudnánk elképzelni...), akkor is ez marad az elkövetkezendő évek legélvezetesebb teniszjátéka! Egy új brand bevezetésénél ennél többről nem is álmodhat!

576 értékelés

dpl 2, 480p

1 2 3 4 5

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

Minden idők egyik legjobb teniszjátéka! A MotionPlus nagyszerű debütálásának köszönhetően nem csak a könnyed kikapcsolódásra vágyóknak, hanem a megszállott profiknak is megoldást nyújt! Kihagyhatatlan darab!

sasa

8.5



Transformers
Revenge of the Fallen



ALAPOZÓ A hatalmas robotok másodszor is összecsapnak egy mozis bemutató után a virtuális térben, de ezúttal talán meg is éri a „bőrükbe" bújva játszani.

adatlap
kiadó **activision**
fejlesztő **luxoflux**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **jún. 23.**
multiplayer **2-8**

A popcorn királya, Michael Bay egy nagy gyerek, akit rabul ejtettek a számítógépes trükközés lehetőségei, és aki odáig van a sok robbanásért, üldözésért, lövöldözésért. Plusz, nem utolsó sorban pedig a Hasbro hatalmas fémkasztnijaiért, amelyek évtizedek óta szórakoztatják a gyermekeket képregények, rajzfilmek, vagy éppen műanyag figurák képében. Ezen tényeknek köszönhető a 2007-es év elsőszámú közönségfilmje, a Transformers, illetve a mozival pont ellentétes minőségű videojáték-adaptáció is, ami persze így is jó bevételi forrásnak bizonyult. Most, két évvel később Optimus Prime és kis csapata visszatért a mozivásznakra, hogy újra megpályázza az elődje által korábban már kiérdemelt címet, ám ezúttal méltó vetélytársa is várható Emmerich 2012-je képében, amely az előzetesből kiindulva olyan látványorgiát fog felmutatni, amelyhez foghatóval még nem volt dolgunk (és amelyre még a hozzám hasonlóan konzervatív, CGI-ellenes filmbuzik is nyálcsorgatva várnak). Persze a gigászi MÉH-szökevények kalandjai ezúttal sem csak és kizárólag mozgóképen folytatódtak, elvégre a Revenge of the Fallen otthoni gépeinkre is ellátogatott, ráadásul az utolsó borzalmas nagy baklövéshez képest egész fogyasztható formában. (De most komolyan, volt olyan ember ezen a földön, aki a 2007-es verzióval képes volt három pályánál többet játszani anélkül, hogy felvágta volna az ereit, kidobta volna a gépét az ablakon, majd éppen kolostorba vonult volna, hogy elgondolkozzon a tettein, és magába fordulva mormogjon a PS3-at ért PS2-es grafikáról, a borzalmas játékmenetről, és az élet általános kegyetlenségéről?)

AUTOBOTOK ELŐRE, HAJRÁ ÁLCÁK!

Sok minden nem változott 2007 óta, vagyis ezúttal is választhatunk a két oldal között, aztán a gyors bemelegítés után megindul a harc, ami oldalanként 22 pályát jelent (közben fejleszthetünk is bandáinkon valami végtelenül primitív formában). Oké, ez némileg ferdítés, mivel a legtöbb pályára még egyszer visszatérünk egy ismételt csata kedvéért (ráadásul a két oldal ugyanazokon a helyszíneken aprít), így tulajdonképpen tíznél alig több pályánk van, amelyeknek többségével nagyjából öt-tíz perc alatt végezhetünk is.
Feladataink: lelőni a kettesével, hármasával, négyesével érkező botokat, noname



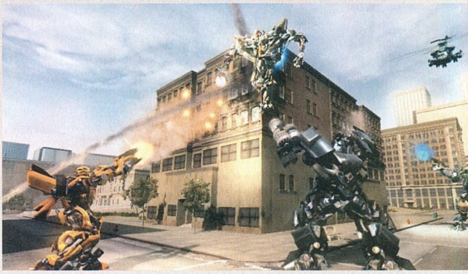
A hatalmas Devastator megsemmisítése sajnos közel sem olyan izgalmas, mint várnád





■ Hallgass rám: a lángszóró a jó barátod, azzal nem foghatsz mellé. Kivéve persze, ha a helikopterré alakuló, messziről lövöldöző transformerekkel akadunk össze...





■ Bár a képek azt sejtetik, hogy sokat harcolunk haverokkal vállvetve, de igazából ez csak a pályák apró hányadán van így

robotokat, esetleg klasszikus, át nem változó támadó gépeket; egy-egy célszemélyt felkapni, és elszállítani a kijelölt helyre; megjavítani, avagy Álca-oldalról elpusztítani egy fontos szerkezetet. Slussz-passz. Ezek a feladatok ismétlődnek, agymunka nincs, ráadásul az ellenfelek sem túl változatosak – így nagyjából hasonló képet kaphatunk, mint az előző számban tesztelt Terminator Salvation esetében.

Hangyányival jobb, mint az átlagos filmfeldolgozás, de óriási, emlékezetes akcióorgiát nem kell tőle várni

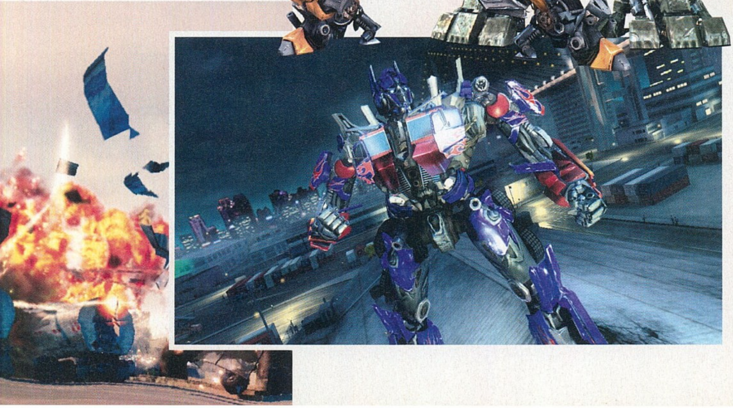
Amúgy a játékmenet meglepően élvezetes egysíkúsága ellenére is, hiszen a korrektül kidolgozott hatalmas robotokkal végigszambázni a városok adott részein (amelyek erőtérrel vannak lezárva, nehogy szabadon mozoghassunk) igen hangulatos, a lövöldözés jóindulattal még látványosnak is mondható. Én speciel imádtam felkapaszkodni a házfalakra, hogy utána becsapódjak a betonba egy ellenfél közelében, ráadásul az is nagyon jópofa, ahogy a civil kocsik a balhéink közelébe érve ijedten spuriznak elfelé egy gyors hátraarcot követően, vagy éppen a vezetőik hagynak ott csapot-papot, hogy tovafussanak, óvva a kis életüket. Aranyos.

A helyszínek egyébként nem túl sok kreativitást mutatnak fel, avagy van városi rész, van gyár, némi tenger, illetve a kedvencem, a végjátékot tartalmazó Egyiptom, ami külalak szempontjából is a legjobb volt, főleg a piramis, ahol... (pofabe)

Bandázás a világhálón

A RotF nem hagyta ki a ziccert, és épít az egyre népszerűbb online multi lehetőségére, így a lemez birtokosai hét másik játékossal együtt csatározhatnak a neten. A játék az alap lehetőségeket kínálja fel, az egyetlen extra mód a One Shall Stand, amelyben az ellenséges csapat egy játékosát kell levadászni – hogy jutalomképp mi legyünk a bandánk védett személye. Kifejezetten lagmentes az online harc, bár ez biztosan köszönhető a kis pályáknak, és a csak nyolc fős viadaloknak. Ellenben sikerélményünk lesz: jómagam rendre olyan csapatokba kerültem, hogy nagyjából 80%-os arányban feleltem a brancsom 12:2 és hasonlóan fair eredményeiért.





PIPA, AVAGY EZ IS MEGVOLT

Majdnem mindent leírhatnék, amit a múltkor felróttam és magasztaltam a Terminator kapcsán. Az akció szórakoztató, a látvány néhol egészen szép, de nem kiemelkedő, és a kis terek miatt jóval többet is kihozhattak volna az egészből, a játék maga meg nem az a kifejezetten ötletes alkotás, inkább csak szimpla iparosmunka. Iparosmunka, ami egy film sikereit lovagolja meg, de legalább elvan vele az ember, ha pedig bírja a filmeket és annak szereplőit (Megan Fox rajongóit elszomoríthat a tény, hogy a kisasszony megjelenítése is elég kiábrándító), akkor még nagyobb az élvezeti faktor. A hangokat ugyanazok szolgáltatják, mint a filmek esetében, így Optimus és Megatron borzongató hangjai is visszatérnek, ahogy Fox csivitelése is; a zenék nem rosszak, és ezúttal még multit is kapunk, ami a Salvationból sajnos majdnem teljesen verzióban kimaradt.

A véleményem pedig szintén hasonló. Jó dolog Optimusként, vagy Megatronként randalírozni, bőven nem rossz a RotF, ám a teljes árat csak az fizesse ki érte, aki semmiképpen nem bírja ki a leárazásig, vagy borzalmasan nagy robot/akció/Transformers-fannak vallja magát, esetleg az anyukáját a moziba is elcipelő gyermek, aki talán a legmegfelelőbb célszemély a játék számára. ■

576 értékelés

1080p, dd 5.1

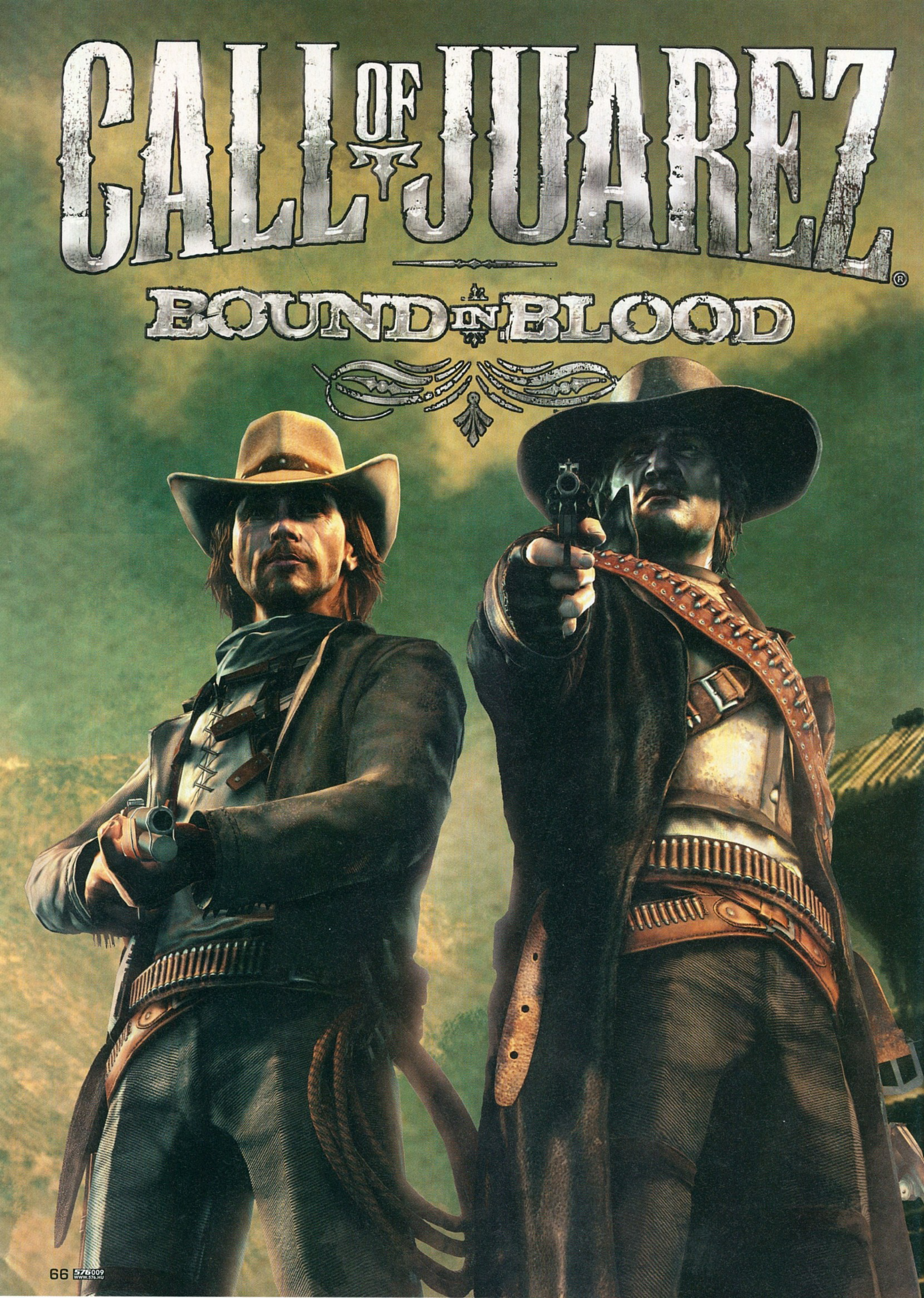
1 2 3 4 5

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

Az utóbbi évek legnagyobb mozis sikere virtuális földön is egész jól teljesít. Csoda most sem történt, a RotF kiválóan beleillik a „középszerű filmes adaptációk" halmazába, ám közel sem olyan égetni való, mint elődje.

böjtös gábor **6.2**


CALL OF JUAREZ
BOUND IN BLOOD

Vadnyugati kalaplyuggatás minden mennyiségben, főszerepben egy testvérpár, egy pénzéhes mexikói bandavezér és egy bosszúszomjas tábornok – üdvözlet a senkiföldjéről, Morriconéra hangszerelve.

KIADÓ **UBISOFT** FEJLESZTŐ **TECHLAND** PLATFORM **PC, PS3, X360** MEGJELENÉS **JÚLIUS 2.** MULTIPLAYER **2-12**

Azt mondják, hogy egy jó történethez elég három dolog: egy hős, egy ellenség és egy végzet asszonya. A vadnyugaton ilyen alapkellékeket találni nem nehéz – a Call of Juarez alig három éve megpróbálta, FPS-formába pofozva egy ritkán látott vidéket. A recept készen állt, a végeredmény nem lett tökéletes – most itt az idő, hogy a Bound in Blood pótolja a hiányosságokat, hatlövetűt ragadva szállva szembe a vad nyugat legveszedelmesebb gonosztevőivel.

AKIKÉRT A HARANG SZÓL

A McCall fivérek viharos korba születtek: Thomas és Ray az amerikai polgárháború utolsó éveiben a konföderációs oldal színeiben feszítve aprítják büszkén az uniós seregeket, dacolva a halállal, az ezer és ezer kósza golyóval és akár még a parancsokkal is – a rövid, de annál izgalmasabb összecsapás nem várt fordulatot vesz, a párost a sereg vezetője magára hagyja, az uniós horda visszavetése után pedig a tábornok diszkréten az arcukba nevet. Mit tesz ilyenkor a kifáradt és cseppet sem higgadt katona? Természetesen golyót ereszt az arrogáns egyenruhásba, hogy aztán dezertőrként tengesse életé egy olyan vidéken, ahol tisztességesen megélni szinte lehetetlen és ahol az egyetlen meggyőző érv hat golyó lehet. Esetenként tizenkettő vagy akár több, a McCall család egyáltalán nem spórol az ólommal és ugyan ki is számolná az ellőtt golyókat, mikor nem csak a konföderációs sereg megmaradt része ered a nyomukba, de még egy vérmes mexikói bandavezér is kihasználja őket egy titokzatos kincs felkutatása közben, ráadásul még egy nő is közéjük áll?

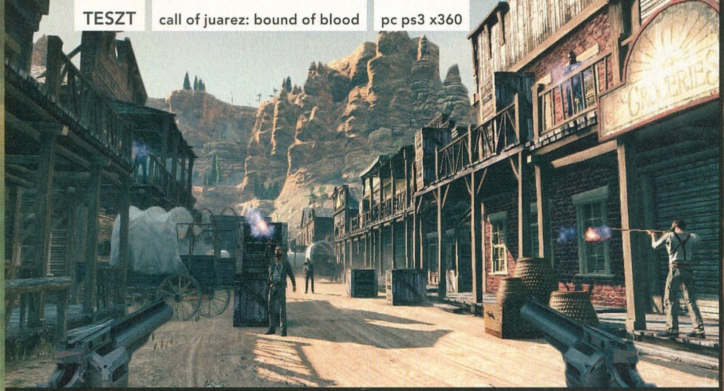
A Bound in Blood egyáltalán nem aprózza el a dolgokat és rögtön a záró képsorok egyikével indít, de a kezdeti lelkesedés gyorsan alábbhagy: a létező összes klisét felvonultató és erőteljesen panelszerű karaktereket marionett-bábuként mozgató események sosem veszik fel a tempót és túlságosan emlékezetes pillanatokat sem tudnak felmutatni. Ami nagy szégyen, a Call of Juarez világa érdekes, a kor amúgy relatíve kiaknázatlan, ráadásul temérdek inspirációs forrás (ad1: filmek ad2: korábbi western játékok) áll rendelkezésre. A helyzetet csak bonyolítja, hogy a nagyobb időbeni szakadékokat a töltést elkendőző, rettenetesen gyengén megrajzolt koncepciós vázlatokkal és narrációval



A lasszózás kötelező mutatvány, ha nem használod – elakadsz









A poros kisvárosok főutcáján lezavart párbajok fantasztikusan hangulatosak – csak arra ügyeljünk, hogy ne izguljunk, hogy ne matassunk túl korán a pisztolytáska körül

megdobott videók hidalják át, több-kevesebb sikerrel. Inkább kevesebbel – a harmadik McCall fivér, a pacifista, lányhangú és folyamatosan siránkozó papnövendék, William piszkosul irritáló stílusban próbálja magára vállalni a mesélő szerepét, nem sok sikerrel. Szerencse, hogy mellékszereplői státuszából sosem lép ki és nem válik irányítható karakterré – nem úgy, mint a másik két fivér.

VÁLASZTANOD KELL!

Az első Call of Juarezhez hasonlóan a második rész sem hanyagolja el a karakterválasztás lehetőségét, párhuzamosan futó történetek helyett ezúttal egy szoros, összefüggő eposzt kínálva, de két szemszögből. Ray és Thomas játékstílusa nem annyira eltérő, mint amilyen az előd két hősée volt – többé-kevésbé mindkettő több fegyvert forgatni képes gyilkológép, de míg Ray az igazi tank, aki mindenhová dupla pisztollyal és dinamittal tör be, addig Thomas inkább alternatív útvonalakat keres, csendben intézi el a delikvenseket és aktívan használja az ellenfél által elejtett tárgyakat. Ami általában kimerül gyatra minőségű pisztolyokban, puskákban és íjakban – Thomas alapjáraton pont ezeket hordozza, plusz még egy lasszót, amivel elérhetetlen helyekre mászhat fel vagy épp nagyobb szakadékok felett lendülhet át. A gyatra és frusztráló lopakodás ezúttal elmarad, a Bound in Blood mindig a lehető legmagasabb fokozaton tartja az intenzitást és az akciót, egyetlen pillanatra sem állva le.

És ez tulajdonképpen szó szerint vehető, a hat-nyolc órás kincskeresés alatt nem lesz olyan másodperc, mikor Ray, Thomas és a többiek nem szórják vadul az ólmot a szerencsétlen delikvensek felé. Szerencsétlenek, mert nem elég, hogy egy olyan korba születtek, ahol a babon és a whiskeyn kívül a tisztességes útonálló nemigen fogyaszthatott mást, de a sors még az oktatás előnyeit is elvette tőlük. Mert kéremszépen intelligencia az nincs, sem mesterséges sem természetből eredő, a Bound in Blood ellenfelei ugyanannyira cselekvésképtelenek, mint az előd során lemészárolt több ezer másik buta bandita. Egyetlen tevékenységként egy fix pozíció felvételét és az onnan való lövöldözést végzik és ezzel ki is merült a repertoár. A Bound in Blood éppen ezért csak hellyel-közzel tuszkolható be az FPS kategóriába, sokkal inkább rail shooter csak épp sínek és a mozgás lekorlátozása nélkül – no meg a fénypisztoly is hiányzik. Ami persze nem feltétlenül baj, de mindenképp kiábrándító azok számára, akik egy nagyszabású, western-világú belső nézetes lövöldét vártak. A felét megkapják, de az epikusságról és a magas minőségi faktorról le kell, hogy mondjanak.

Ezúttal a multi sem egy „legyen ilyen is” kategóriájú vacak, hanem igazi küzdelem!

A Bound in Blood tisztességes mennyiségű fegyvert pakol az arzenálba, ráadásul a fejlesztést sem veti meg. Az egyes banditák által elhullajtott bankókból újabb és újabb pisztoly és puska vételezhető az általában a fejezetek elején tábort verő fegyverkereskedőnél, rögtön több kategóriában – mivel Ray két pisztolyt is foghat a kezeiben ezért az egyikbe előszeretettel pakol a távoli célpontok likvidálására alkalmas hatlövetűt, míg a másikba azonnali tüzeléshez használható halálszórót. Thomas ezzel szemben a lassú, de erős találatokra gyúr, spórolva a lőszerrel és az energiával. A végeredmény viszont ugyanaz: halott fickók mindenütt, a képernyőn pedig vadul kattogó tár, időnként aktiválható speciális képességgel. A Call of Juarez remekül másolta le pár éve a Max







Vadnyugati Legendák

A Vadnyugati Legendákban az útonállók és a törvényszolgák csapnak össze előre rögzített feladatokat teljesítve: ilyen lehet egy bank kirablása, majd a meneküléshez szükséges lovak megkaparintása és végül a városból való kijutás; a másik csapat értelemszerűen mindent meg kell, hogy tegyen ennek megakadályozása érdekében, összedolgozva, olyan kasztokat használva, akik az adott helyzetben a legjobban megfelelnek a feladatnak!





Ágyúval darálni a rohamozó seregeket: megfizethetetlen érzés



Payne idölassítását, a folytatás pedig nem változtat azon, ami már egyszer bevált – a felgyülemlett koncentráció elsütésével a képernyő elsötétül, az ellenfelek sziluettjei kirajzolódnak és a célkeresztet a megfelelő helyre mozgatva akár több vad lövés is leadható egy vagy akár egy fél tucat delikvensre is. Hasznos és mindenképp használandó plusz, amely a zűrösebb szituációkban komoly segítséget nyújthat, főleg akkor, mikor az épp irányított pisztolyhős már a halálán van. A Bound in Blood nem használ életerőcsomagokat hanem a manapság népszerű „fedezékbe húzódom pár másodpercre míg visszatöltődik a HP" megoldást mellett teszi le a voksát ami lehet, hogy továbbra sem valami realisztikus, de mindenképp használhatóbb, mint az elrejtett és totálisan irreális vöröskeresztes pakkok keresgélése.

A HÉT MESTERLÖVÉSZ

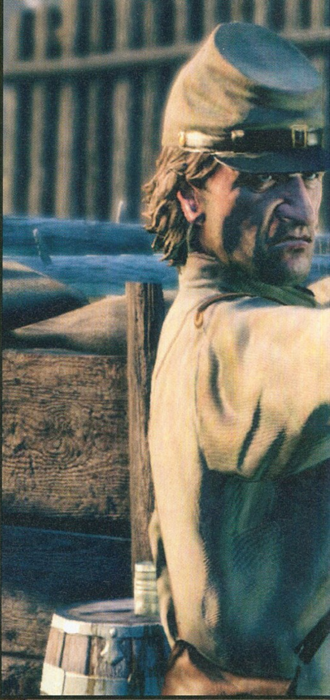
Ám a koncentrációnak máshol is szerep jut: vadnyugatról lévén szó a Bound in Blood sem feledkezik meg a kulcsfontosságú párbajokról, mikor a két mindenre elszánt törvényenkívüli néz egymással farkasszemet, egyetlen golyóval döntve el a vitás kérdéseket. Az itteni leszámolás talán az eddigi leghangulatosabb és legizgalmasabb, amely a kevés western játékban valaha helyet kapott – a szemben álló fél folyamatosan araszol oldalra, mozgásra kényszerítve, a fegyvert csak és kizárólag a megfelelő pillanatban véve ki a tokjából. A működési mechanizmus nagyon egyszerű, a jobb analóg kar a jobb kéz mozgatásának felel meg: vagyis érdemes folyamatosan a pisztolytáska közelében tartani a csuklót, a lassított időbe pakolt célzást pedig akkor megkezdeni, mikor a fegyver előhúzását jelző harang megszólal. Az egész nem több egy ügyesen elmaszkírozott Quick Time Eventnél, csak épp nagy és látványosan felvillanó ikonok nélkül. Az első pár alkalommal biztos, hogy mindenki elpatkol, de mikor sikerül megtalálni a ritmust a párbajozás tulajdonképpen gyerekjáték lesz. Véres, halálos és hangulatos, de semmiképp sem olyan nehéz, hogy komoly problémát jelentene.

És ez nagy átlagban a játék egészére elmondható, a Bound in Blood közepes fokozaton sem nyújt túl nagy kihívást: az erőteljes célzásrásegítés és a tulajdonképpen már az első perctől változatlan akció miatt olyan nagy meglepetés senkit sem fog érni. Főleg nem az ellenfelek terén, a Bound in Blood látványosan kevés karaktermodellt ismer, alig pár variációt mozgatja folyamatosan a nyugati határvidék nagy részét feldolgozó kaland alatt. Ráadásul teljesen ugyanúgy, ugyanolyan küzdőstílusban, ugyanolyan feltételek mellett, függetlenül attól, hogy épp vérmes apacsokkal vagy szerencsétlen mexikóiakkal harcol az ember. Ezt alig két alkalommal tudja alig pár percre megtörni, a

THOMAS McCALL

A család nyugodtabb ágához tartozó Thomas a lopakodás és a csendes gyilkolászás mestere. Dobókéseivel csendben és feltűnés nélkül képes elintézni bárkit, de igazán az íjjal és a lasszóval bánik a legjobban, távolról ritkítva az ellenfél sorait. Puskájával remekül meg tudja védeni magát és a kötél használatával a többiek számára elérhetetlen helyekre is eljuthat. A kincs utáni hajszában azonban ő is elveszíti a fejét, olyan döntéseket hozva, melyek végül egymásnak ugrasztják a testvérével, így Thomas az első (és történetileg folytatás) Call of Juarezben már nem is szerepelt.







RAY McCALL

Ray, a később (az első CoJ-ban) Bibliát szorongató pap itt még csak forrófejű pisztolyforgató, aki a testére szerelt pajzzsal és akár két hatlövetűvel is apríthatja a banditákat. A csapat erősebb tagjaként remekül megállja a helyét a golyózáporban, főleg akkor, ha már harmadik szintű fegyverek vannak nála, Hirtelen haragja később, a történet tetőfokán komoly családi tragédiához vezet, így talán már érthető, hogy végül miért vált belőle egy mogorva, önfejű és öntörvényű fráter, aki mindenen és mindenkin átgázol azért, hogy elérje a célját.

történet felénél és az utolsó negyedénél nyújtva egy kis szabad mozgást, pár mellékküldetést dobva be a képbe, ám az ígéretes felvezetés ellenére ezek is ugyanolyan agyatlan és sablonos lövöldözések, mint a történethez kötődő missziók, vagyis a változatosság egyáltalán nem a Call of Juarez 2 erőssége.

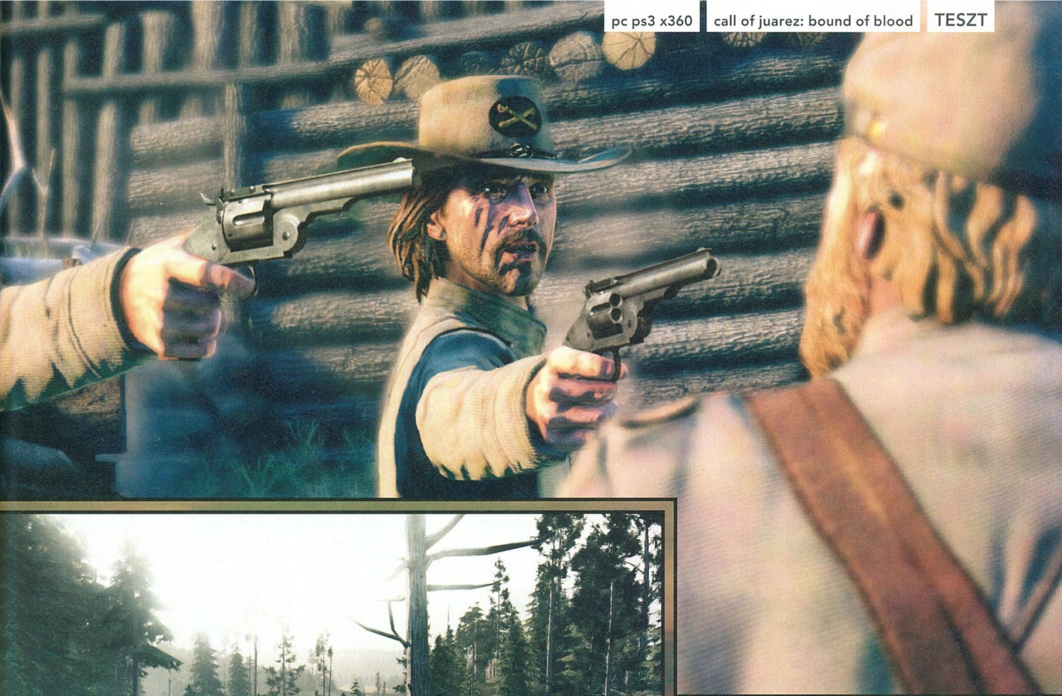
Kivéve persze, ha a terepről van szó és itt érdemes rögtön leszögezni egy kulcsfontosságú dolgot: a Call of Juarez ugyan western játék, de nem a spagetti fajtából. Mind az első, mind a második rész az „igazi" nyugati tartományt ábrázolja a szél által magányosan fújt szénabálák és poros kisvárosok helyett hatalmas hegyeket, erdőket, sivatagokat és mély szakadékokat ábrázolva. A határvidék kietlenségét a Bound in Blood tökéletes adja át, de még képes egy kis filmszerűséggel is ábrázolni, a fantáziának is teret nyújtva, hiszen ki építene egy több tízméter magas falifetet egy hatalmas sziklafalhoz, mikor az alatt szinte feneketlen mélység van? A valóságban nyilván senki, a játék világában viszont igen, remek táptalajt nyújtva ezzel egy kiadós akciózáshoz.

Ami kissé nyögvenyelős, a Bound in Blood ezen a téren erősen előző generációs színvonalon mozog, gyengén szkriptelt és rosszul összefűzött jelenetekkel. A Call of Duty után ez kifejezetten kevés, a BiB messze nem 2009-es elvárásokat hozza a mechanikát, még ha ezt el is kívánja kendőzni. Például nem egészen szabványos lövöldözős részekkel, a fivéreket kocsis száguldásba, kenus evezésbe, Gatling gépfegyveres mészárlásba, ágyús rombolásba, lovaglós üldözésbe taszítva.

E téren viszont gyakorlatilag megfoghatatlan, a Bound in Blood túlzás nélkül a legszebb FPS és az egyik legszebb játék, ami a piacon van. A látótávolság hatalmas, a monumentális hátterek ügyesen maszkírozzák el a korlátokat -–a Grand Canyon









■ Az első pálya a polgáháborúval elgondolkodtatott minket: jó lenne egy ilyen környezetű játék is...

Nem tudjuk, hogy a lengyelek hogy csinálták, de a Chrome motor félelmetesen sokat tud!

tényleg a Grand Canyon, az erdő tényleg erdő sűrűn növő fákkal, hihetetlenül dús aljnövényzettel, a levegőben szálló pollennel, virágról virágra repülő lepkével, lecsapódó párával és mindent vékonyan ellepő ködfelhővel. És ez csak az egyik része, a mexikói sivatag továbbra is hátborzongatóan rideg, a forróság még a levegőt is alaposan megkavarja, szemben a későbbi vizes-folyós-nagyerdős szakasszal, ahol a hűs vízcsobogás folyamatosan mozgásban tartja az indiánok földjét. A részletgazdaság elképesztő, ez pedig a fontosabb szereplőkre is igaz, akik mintha egy filmből másztak volna elő, ehhez passzoló erőteljes szinkronnal. Az illúzió egészen addig tökéletes, míg meg nem mozdulnak; a Bound in Blood az új (és előző generációs) Indiana Jones-játék színvonalán mozog az animációk terén, látványosan gyengén kezelve a végtagokat és az emberszerű folyamatokat. Hiába a pazar helyszínek, ha azon súlyos deformációkkal küzdő bábuk oldalaznak. Gyatrán, nevetségesen és fájdalmasan kidolgozatlanul, néha pedig nem egészen a vadnyugathoz illő körülmények között. A Bound in Blood nem teljesen korhű, a zenei kínálat többsége előszeretettel használ rockos-elektronikus alapot, arra húzva rá a westernes dallamokat: a kezdeti blaszfémikus benyomás gyorsan élvezetté csap át – furcsa, de működik és még a feladatát is remekül ellátja.

EGY MARÉKNYI DOLLÁRÉRT

Ahogy a multiplayer komponens is, annak ellenére, hogy a Bound in Blood teljes egészében hanyagolja a kooperatív módozatot. Pedig üvöltene érte, a két főhős, az eltérő szituációk miatt már maga a kampány is egy kooperatív fieszta lehetne, de támogatása nincs és gyanúsan nem is lesz – marad hát a klasszikus módozatok tömkelege. A tizenkét játékost támogató nyolc térkép erősen épít a karakterfejlődésre és a kasztokra: a tizenkét karakterosztály mindegyike saját felszereléssel és speciális képességekkel rendelkezik, melyet több szinten kamatoztathat és növelhet tovább, ilyen például a robbanószerek vagy épp az íj használata. Ám ezek megnyitása súlyos pénz kérdése, melyet bezsebelni elsősorban a legjobb és a legegyedibb módban, a Vadnyugati Legendákban lehet, amely erőteljes csapat alapú rész folyamatosan változó feladatokkal. Példa? Az egyik csapat egy bankot kénytelen kirabolni a páncélterem felrobbantásával, a másik pedig ezt kell, hogy megakadályozza. A dolgot csak bonyolítja a vérdíjak bevezetése, a legjobb játékosok fejére busás összeget tűzve ki. A Bound in Blood még valós történelmi csatákat is megpróbál életre kelteni és ezzel tulajdonképpen csak épphogy belelendül a dolgokba: a későbbi letölthető tartalmak további pályákkal és módozatokkal kívánják kitolni a már jelenlegi állapotában is robosztus multiplayert, újabb játékórákra csábítva a kies vadnyugatra.

A Call of Juarez: Bound in Blood ha nem is jelentős előrelépés az első részhez képest, de mindenképp a nyár egyik legkellemesebb kalandja egy olyan stílusban, amely a legjobb esetben is csak kétévente kap egy újabb képviselőt. Kissé suta, de mindenképp látványos és hangulatos kalandozás egy letűnt világ peremvidékén, ahol a fegyver a törvény... ■

576 értékelés

dd 5.1, 720p

	1–5
grafika	5
játszhatóság	4
szavatosság	3
zene/hang	4

VÉLEMÉNY

A Call of Juarez: Bound in Blood látványos, de semmilyen fronton sem újító és néhol kifejezetten idejétmúlt FPS egy mostohán kezelt stílusban.

W **7.3**



Harry Potter
and the Half-Blood Prince



ALAPOZÓ A film premierjének kötelező tartozékaként minden videojátékos platformon tiszteletét teszi a szemüveges varázslótanonc és a félvér herceg – igaz, ez a tisztelet inkább rontásnak nevezhető.

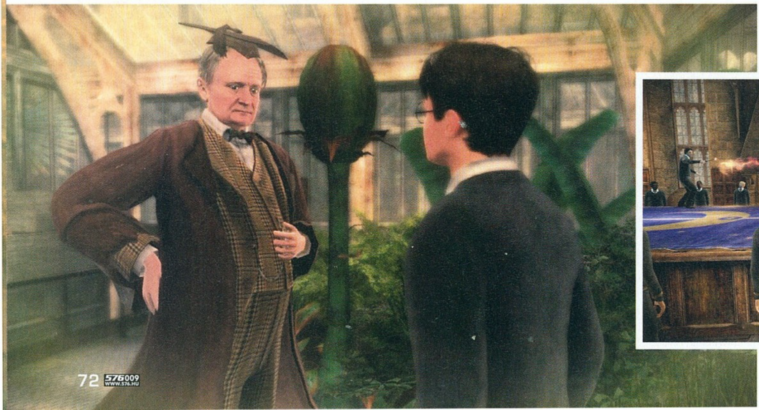
Az adaptációk sorsa a pletykákéhoz hasonlít: a médium változásának alakulásával a közvetítő lánc egyes elemei képesek a végletekig eltorzítani az eredeti forrás szellemiségét, hitelességét. Ennek az útvonaltérképét nem az én tisztem megrajzolni, és ez a kompetencia hiányára is visszavezethető: sem J. K. Rowling 24 óra alatt kilencmillió példányban elkapkodott regényét nem olvastam, sem a július huszonharmadikán bemutatásra kerülő filmet nem láttam – utóbbi azért még érthető. (A tesztet azért rám bízta csillagszemű főszerkesztőm, mert asszonykám viszont a legdurvább Potter-rajongók közé sorolható.) Mindenesetre az egyértelmű, hogy ennek a metamorfózisnak a végeredménye nem gyönyörű pillangót, hanem különösen gusztustalan hernyót eredményezett; mindenesetre az egyedfejlődés egyes fázisai a játéknak nevezett romok keszekusza halmazából kikövetkeztethető.

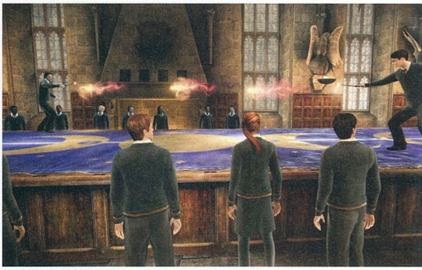
NYERS FORDÍTÁS

Egy átirat esetében könnyen eldönthető, hogy az „értékes alapanyaggal van dolgunk, érdemes lenne vele kezdeni valamit”, vagy a „gyerekek, nemsokára megjelenik a film, szükség lenne némi árukapcsolásra, mindshare, meg ilyenek, hadd ne mondjam kétszer” minősített esete forog fenn. Rosszindulattól mentesen sem lehet mást mondani, hogy az új Harry Potter-játék az utóbbinak az elrettentő példája; csak Uwe Boll moziplakátjai és az ICE Amiga 500-ra készült Akira-adaptációjának emléke tartják vissza attól, hogy ne a Bright Light játéka legyen az új fok-mérték határozó.

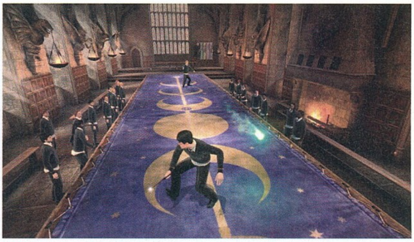
adatlap
kiadó **ea**
fejlesztő **ea bright light**
platform **pc, ps2, ps3, x360**
megjelenés **júl. 03.**
multiplayer **nincs**

Igen, rossz. Ha csak erre voltál kíváncsi, lapozz tovább – a továbbiakban arról lesz szó, hogy miért lett az.

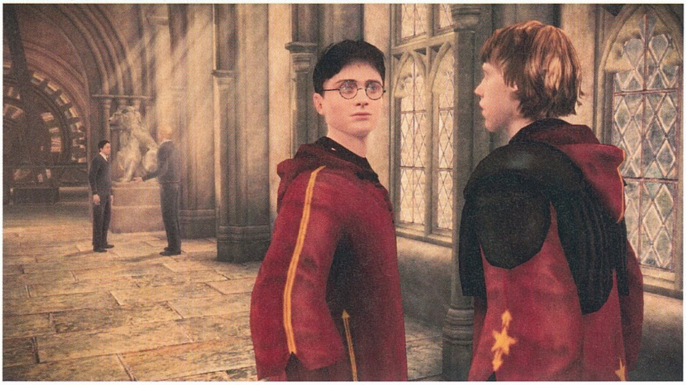








■ Már a hetedik Potter-játékról van szó, és az arcok egy részét még most sem sikerült rendesen kifaragni



A Félvér Herceg filmadaptáció, és ez meg is látszik rajta: az eredetihez való görcsös ragaszkodás alig valamivel több interakciót kínál, mint egy DVD megtekintése. A szó szoros értelmében videojáték, amennyiben ez a médium a gombnyomkodásokra logikusan reagáló látvány/hang visszacsatolásából áll. A filmes gyökerek pedig ott sejlenek fel, hogy az egész játék a full motion video korszakot idézi, ahol az előre letárolt események bizonyos cselekedetek végrehajtása után lépnek működésbe. Itt is ugyanez történik – a folyamatosan megnyíló területek ellenére a nyíltnak, szabadnak tűnő játékmenet csupán porhintés, káprázat. Az elsődleges vezérfonal a történet, a maradék pedig két – a játék motorjával készült – videobejátszás közt sablonos interakcióval próbálja az interaktív szórakoztatás érzetét kelteni.

A Harry Potter and the Half-Blooded Prince (megfelelő platformokon „és a Félvér Herceg" alcímmel jelent meg) mozibetétekkel telezsúfolt minijáték-gyűjtemény. Ezeknek az első típusaival mindjárt a játék elején találkozunk, ahol Harryvel seprűn lovagolva kell gyakorolnunk a manőverezést – az esetleges szabadságérzetet erősen megnyirbálja, hogy ehhez a művelethez mindössze a bal analóg karra lesz szükségünk, amellyel irányíthatjuk a szemüveges hím boszorkányt. Space Harrier, ellenfelek és sérülést okozó objektumok nélkül. A hibázásra valószínűleg senki nem lesz képes a játék dobozán megjelölt 12+-os korosztályból – gyakorlatilag nincs is mit elrontani a hárométeres csillagokon való átrepülésben. És ez nem bemelegítés, nem oktató pálya; ez maga a lényeg. Ugyanebben a formában kell majd a későbbiek során helyt állnunk a kviddics-meccseken is – semmi bonyolítás, semmi taktikai elem. That's all, folks.

Nyerd meg!

Az EA felajánlásában kisorsolunk egy X360-as verziót.

A kérdésünk: ***ki alakítja Harryt a filmekben?***

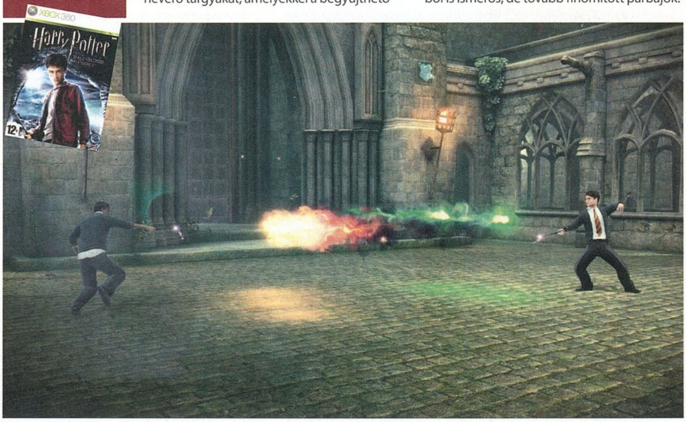
A cím: nyeremenyjatek kukac 576 pont hu (Potter tárggyal) A megfejtéseket augusztus 3-ig várjuk!

Bár sokak szerint a Harry Potter több, mint egy gyreekkönyv, ez a játék csak a kicsiknek szól...

Rögtön a repkedés után megtanulhatjuk a nemi betegségek latin nevét idéző varázsigéket, amelyeknek az előcsalogatása a kontroller jobb analóg karjával történik (a Wii-verzióról lásd külön). A levitációs mágia alkalmazásával a későbbiekben felkaphatjuk a szanaszét heverő tárgyakat, amelyekkel a begyűjthető objektumokat verhetjük le az elérhetetlen helyekről. A halvány fénykörben pompázó tárgyakból a jobb kar kétszeri előre pöccintésével csalhatjuk ki a begyűjthető kis fényes pontokat – ezeknek a felderítése lesz szinte az egyetlen, nem kötelezően végrehajtandó cselekmény a játék során. (Sánta, mi van a hátadon? Semmi? Akkor nesze, itt egy púp!)

A bájitalok kikeverése a DS-es Cooking Mamát idézi: az oldalt felvillanó ikonoknak megfelelő flaskákat és dobozokat kijelölve szelektálhatunk a löttyökhöz szükséges komponensek közül. Itt már adódik némi lehetőség a hibázásra, ha esetleg melleöntjük az egyik összetevőt, vagy túl sokat dobálunk bele, netán túlrázzuk a bájitalt tartalmazó üstöt – ilyenkor a ravaszgombok nyomkodásával oszlathatjuk el a keletkezett füstöt, és a kikeveréshez megszabott idő is csökken. Ám ha teljesen reménytelennek mutatkoznánk, akkor sincs veszve semmi: korlátlan újrakezdési lehetőség áll a rendelkezésünkre. A kotyvasztás végén ugyan kapunk egy értékelést a teljesítményünkről, de ez nem befolyásol szinte semmit, nincs kihatással se a játékmenetre, se a megítélésünkre – egyszerűen csak kijön egy szám. És? Számít ez valamit egy olyan játékban, ahol nem a high score listán elért pontszám mutatja a teljesítmény fokát?

Maradt még egy komponens, az előző részekből is ismerős, de tovább finomított párbajok:





■ Bár a párbajok jól néznek ki, különösebb izgalmat nem fognak életünkbe csempészni

ezeknek a kivitelezése még mindig sírással vegyített cinikus röhögőgörcsre fakasztja a leglágyabb szívű játékosokat is. A taktikázás csak minimális szerepet kap, a kezdetekben a nyers erő alkalmazásával fölényes győzelmeket arathatunk a varázspálcás villongások során. Később már érdemes valamennyi védekező mágiát is bevetni, de még ekkor is szinte sansztalan, hogy egy erősebb támadással is eltaláljanak; az egész egy lassú ritmusú, a kitérésekre és visszavágásokra alapozó, gúnyos mosolygásra késztető adok-kapok.

Bár a könyv és a film történetét újra átélhetjük, ezen túl nem sok jót tudunk elmondani a játékról

Igen, ez a játék halálosan komolyan ennyit tud felmutatni: két csapnivaló minőségű átvezető videó közé beékelt, minijátékokkal feldúsított, cél és értelem nélküli futkározást. A korábbi részek változatosságához képest ez kétségbeejtő: a fentebb felsorolt elemek ott is megtalálhatóak voltak, de ott csupán színesítették a játékmenetet, nem helyettesítették azt.

KALIMPÁLJ WII-N

A Wii verzióban természetesen ugyanúgy használhatjuk a wiimote-ra alapozó speciális irányítás nyújtotta lehetőségeket, mint az elődben; intuitív módon keverhetjük ki a főzeteket, a párbajok során könnyebb átérezni a varázspálcák erejét, a kviddics-meccseken pedig pontosabb manőverezésre nyílik lehetőség. Az egyetlen gond, hogy parlagon hever a MotionPlus-támogatás – az csak a 2010-es folytatásokban (a hetedik könyvet két filmre bontották) lesz elérhető.



TE KIT VÁLASZTANÁL?

A fapados zsebszámológépeket leszámítva a Half-Blooded Prince szinte minden platformon megfordul, így érdemes egy ketrecharc során egymásnak ereszteni őket – jelen esetben a tesztelt PS2-es és Xbox 360-as verziót. Mivel a grafikai megvalósítást leszámítva az égvilágon semmi különbséget nem fedeztem fel kettejük között, inkább a PS2 lemezét koptattam az opcionális magyar felirat miatt, hátha a grammatikai ámokfutások okoznak néhány, humorban bővelkedő percet. Nem történt ilyesmi – a lokalizáció kellemes, webforditas.hu kaliberű bakikkal nem találkozhatunk.

Viszont a többi komponens elképesztő igénytelenségről árulkodik. Bár a játékot mozgató engine töltögetéstől mentesen képes megmozgatni nagyobb területet is, kifejezetten förtelmes minőségben teszi ezt. Az optimalizációra nem sok figyelmet fordítottak: egy kis teremben ugyanolyan homályos, suta és kidolgozatlan objektumokkal találkozhatunk, mint egy ezer négyzetméteres nyílt terepen. Ezeknek a textúráknak a minőségét helyenként az első generációs 3Dfx kártyák is röhögve lemossák (Hermione úgynevezett frizurája a videojáték-történelem poligon-modellezésének egyik mélypontja), a sebesség pedig nagyon sok kívánnivalót hagy maga után. Valószínűleg az optimalizálás hiánya miatt, de a játék időnként súlyos framerate-problémáktól szenved – nem akadozik, hanem átvált lassított felvételbe, ami a grafika minőségét elnézve felfoghatatlan és megbocsáthatatlan. X360-on játszva már korrektebb kivitelezéssel szembesülhetünk, bár a karakterek poligon-modellje helyenként inkább asszociatív módon emlékeztet az eredeti szereplőkre, mint direkte hasonlít, ugyanakkor itt analóg karral mintha finomabban lehetne terelgetni a főszereplőt is – bár ennek a megítélése már ízlés kérdése.

SZABADFOGLALKOZÁS

Hozott anyagból dolgozni jelenthet kötöttséget és inspirációt is – jelen esetben a meglévő elemek alkalmazásával sikerült egy teljesen életképtelen, beteg felépítményt ácsolni. A történet és a játék közt nincs meg a harmónia – hogy is lehetne, amikor mindkettő mellérendelt szerepben tetszeleg? Suta és korlátolt, minijátékokkal felvizezett interaktív film ez – ha emberi alakot öltene, az utcán minden szembejövő átmenne a túloldalra, hogy elkerülje a vele való találkozást. ■

576 értékelés

dd 5.1, 720p

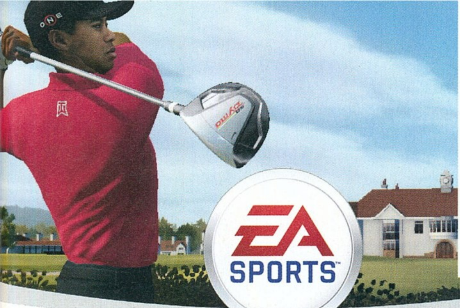
1 2 3 4 5

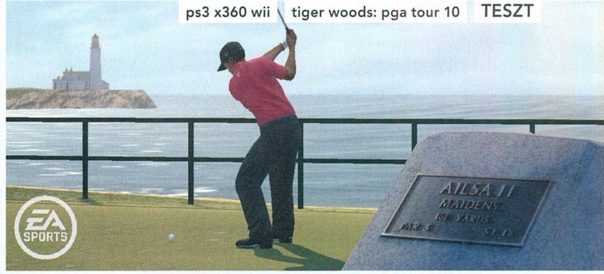
grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

Harry Potter történetére alapozó videojáték, amelyben mellékszerepet kap a történet, és játéknak sem lehet nevezni. Nem marad más, csak a név – de az úgyis eladja.

tyler **4.0**





TIGER WOODS PGA TOUR 10



ALAPOZÓ Golfozás a nappaliban, fű és koszfoltok nélkül, de teljes élménnyel – ráadásul nem milliókért és nem egy sznob közönség ölelésében. Ilyen az új Tiger Woods: a golf tökéletes szimulációja.

Ha valaki fél évszázaddal ezelőtt azt mondja, hogy a világ legjobban fizetett sportolója golfozó, fekete és túl van a negyvenen, nos, biztos, hogy kiröhögik. Mostanság pedig már tényleg van miért nevetni, hiszen a világ legjobban fizetett sportolója golfozó, fekete és túl van a negyvenen. És most még egy tökéletes játékadaptációt is fel tud mutatni; igaz, ez sok évébe került, és igaz, eddig sem volt rossz. De ez a rész, ez mindent visz.

adatlap
kiadó **ea**
fejlesztő **ea tiburon**
platform **ps3, x360, wii**
megjelenés **jún. 03.**
multiplayer **2-4**

A KIS PÖTSCH

Mert ha valami, akkor a Tiger Woods PGA Tour 10 tényleg közel van a tökéleteshez, legalábbis akkor, ha a Wii-verzióról beszélünk – igen, megtörtént a lehetetlen, a sokmilliós büdzséből gazdálkodó HD konzolos verziók a minden eddiginél látványosabb grafikus oldal ellenére most bizony vereséget szenvednek egy géptől, amely hardver szintjén erős gondokkal küzd. A titok? Wii MotionPlus, a Nintendo frissiben kiadott és száz százalékos precizitást ígérő mozgásérzékelős kiegészítőjét elsőként a Tiger Woods kamatoztatja, nem is akárhogy: a tavalyi kissé kiábrándító irányítás idén olyan ugrást könyvelhet el, amely alapján bátran leírható, hogy ennél életszerűbb csak egy dolog van: az, ha az ember tényleg ott áll a golfpályán, ütővel a kezében, mókás sapkával a fején.

Az előrelépés e téren már-már leírhatatlan; nem elég, hogy az ütés ereje is komoly tényező, de a végeredményben a legnagyobb szerepe a lendítés utolsó fázisában felvett szögnek van: elég egy hajszállal eltérni az ideális egyenestől és a labda máris nem a kijelölt útján halad, hanem a magasabb füvön vagy egyéb akadályon landol. A precizitás mégis a legjobban a lyukba való betalálásnál érezhető, hiszen itt már tényleg csak épphogy meg kell lengetni az ütőt, pontosan úgy, ahogy a valóságban. A végkimenetel nem csak látványos, de valami piszkosul addiktív is, a Tiger Woods-játékok eddig is élvezetesek voltak, de a maximálisan élethű irányítás miatt most már a golfot amúgy egyáltalán nem kedvelő felhasználókat is képes órákra a gép elé láncolni.

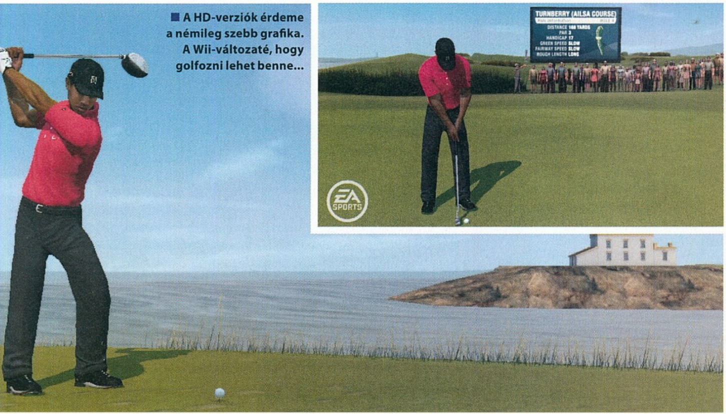
Frizbi

A Wii-változat nem csak pazar minijátékokat, de egy komplett másik sportágat is tartalmaz. A frizbidobálás a golf szabályrendszere alapján zajlik, négy főt támogatva a műanyag korong hajigálásában. A MotionPlusnak hála a dobásban itt is nagy szerepe van a lendületnek és a szögnek, így az élmény garantált – már csak a napsütés és az idegesítő bogarak hiányoznak a teljes illúzióhoz!



És van is mivel, a PGA Tour 10 az eddigi legtartalmasabb rész, a US Open mellett az USGA bajnokságát is tartalmazva sőt, még a szabályokat és a fontosabb döntéseket is elmagyarázva. Ráadásul most már a PGA történelmének legendás ütései is átélhetőek, valahogy úgy, mint a Fight Nightban a sport klasszikus meccsei. A példa nem véletlen, a PGA Tour 10 is ugyanazt a naptáras, „tervezd meg a saját bajnokságod" felosztást használja a kampányban, mint bokszolós nagytestvére, hihetetlenül mély és hosszútávú szórakozást nyújtva. Online is, legyen szó PS3-ról, X360-ról vagy épp Wii-ről. Egyedüli szívfájdalmam a nehézségi szintek lekorlátozása (a valós időjárás (!) mellett zajló küzdelmek alatt a négy szintből csupán kettő érhető el), valamint a gyatra kommentár,.

Ám a korlát ellenére a két verzió között gyakorlatilag már nincs különbség a tálalt látványt leszámítva – a Wii-s értelemszerűen nem olyan fotorealisztikus, de még így is toronymagasan a legszebb sportjáték a gépen. És ez csak az érem egyik oldala, a Tiger Woods PGA Tour 10 legnagyobb érdeme az, hogy teljesen értelmetlenné teszi a kontrolleres irányítást – ha virtuális golfról van szó, akkor csak és kizárólag a Wii-verzió jöhet szóba. Feltéve persze, ha az ember nem Tiger Woods: akkor elég csak kisétálni a hátsó kertbe. ■



■ A HD-verziók érdeme a némileg szebb grafika. A Wii-változaté, hogy golfozni lehet benne...

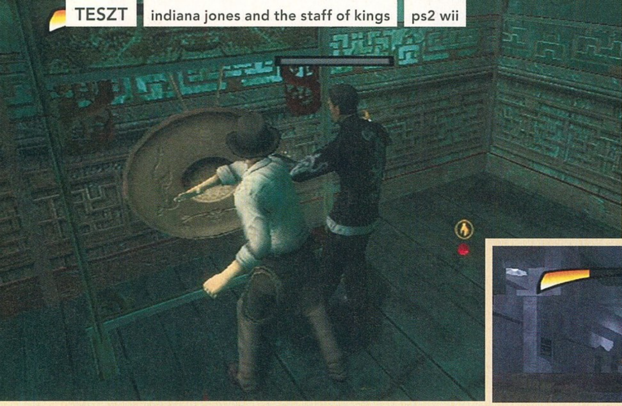
576 értékelés

720p, dd 5.1

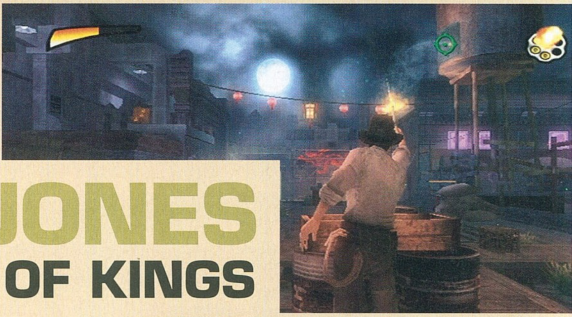
	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY
A Tiger Woods PGA Tour 10 a létező legjobb golfszimulátor, olyan hatalmas ugrás a széria történetében, amely szinte feleslegessé teszi az újgenerációs verziókat és a későbbi folytatásokat is!

W **8.5**







INDIANA JONES
AND THE STAFF OF KINGS

ALAPOZÓ Jones doktor kalapot és ostort ragad, hogy pár éves kihagyás után ismét egy misztikus kincs nyomába eredjen, minden eddiginél többször használva az öklét.



Elfelejtett hősök, eltemetett legendák kihantolása – mindennapos jelenség egy olyan iparágban, amely az elmúlt tizenöt-húsz év során a bátortalan első lépéseket követően rögtön hétmérföldes csizmát húzott, hogy duplán szedje az evolúciós lépcsőfokokat. Letűnt korok héroszait általában legendák éneklik meg; melyeket manapság úgy hívjnak: retrojáték. Szoftverek és főszereplők, melyek egykoron a rivaldafényben tombolva kapták meg az őket megérdemlő figyelmet és tiszteletet.

A kínálat több, mint bőséges – Pit, a Kid Icarus angyalszárnyas lurkója, a szteroidokkal muszklibajnokká dunsztolt Duke Nukem uraság, Kurt, az MDK latex ruhás alien fattya, Jim, a lézerpisztolyos giliszta szuperhős. Őket elkerülte a feléleszés öröme/rémülete. De Indiana Jonest nem. Minden idők legfürgébb kezű és agyú, no és legsármosabb régésze a kilencvenes évek nagy vidámságai után ugyan szinte teljesen eltűnt a föld színéről, ám a mozipénztárakat és a point'n click érát domináló kalandok után hősünk 19 év kihagyás után leporolta filmes kellékeit. Igaz, már nem a nácik, hanem a szovjetek után eredt a kristálykoponya utáni versenyben, de az idegenek, atombiztos hűtők és a gyenge akcentusok fémjelezte 2008-as filmes visszatérés nem egészen váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Ahogy a hányattatott sorsú Staff of Kings sem: a vártnál jóval magasabbra belőtt ígéreteket kiábrándítóan gyenge realitásra cserélve.

MÓZES MEGINT PÁCBAN

Habár Indiana Jones a vásznon végre hátrahagyta a második világháborús korszakot, videojátékosi alteregója maradt a múltban, egész pontosan 1939-ben, abban az évben, mikor a náci birodalom ténylegesen szembeszállt az egész világgal. Jones doktor ennél azért szerencsésebb, hiszen nem a komplett német hadigépezettel, hanem annak egy kisebb osztagával néz szembe – na meg pár őrült kínaival, mongollal és egyéb nemzetek képviselőivel, mikor Mózes mitikus pálcája után ered. És persze az okkultizmusban és a misztikumban mindig is érdekelt nácik is, akik ezúttal is ismerik a létező legrövidebb és a nyugati ember számára is kulturált körülményeket nyújtó utat a legeldugottabb katakombák mélyére is, míg Jones kénytelen hatalmas mélységeket átszelni, az élővilág vad egyedeivel megküzdeni ésatöbbi, ésatöbbi. Ám a kezdeti lelkesedés gyorsan elapad, a Staff of Kings az eddigi legunalmasabb, legérdektelenebb történetet vonultatja fel femme fatale, fordulatok és bárminemű humor nélkül, gyakorlatilag minden bájától és erősségétől megfosztva Indiana Jones karakterét. Jó kezdet, ugye?

GYENGE FOLYTATÁSSAL

A Staff of Kings a későbbi borzalmak ellenére jól indul: hangulatos, látványos és mindenekelőtt változatos. Egyetlen kategóriába betuszkolni nehéz és tulajdonképpen lehetetlen is: míg az előző generáció legjobb (oké, társa nem is volt) Jones játékaként elkönyvelt Emperor's Tomb egyértelműen Tomb Raider-klón volt, addig az új rész innen is, onnan is szemezget. És annyira nem is rosszul: Jones az egyik percben még ostorral lengedezik át szakadékok fölött, a következőben viszont már vad ökölpárbajt vív az elszánt nácikkal, hogy aztán repülőre/

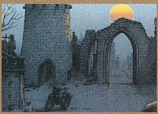
adatlap

kiadó **lucasarts**
fejlesztő **a2m/amaze**
platform **ps2, wii**
megjelenés **jún. 12.**
multiplayer **nincs**

A filmeken túl



FATE OF ATLANTIS
Az 1939-ben játszódó epizód középpontjában az elveszettnek hitt Atlantisz és egy ott található titokzatos anyag áll, amely olyan kifogyhatatlan energiával kecsegtet, mely megfordíthatná a náci birodalom számára a második világháború állását és így újult erővel állhatnának ki a frontra.



IRON PHOENIX
A Fate of Atlantis törölt folytatása végül csak képregény formájában mesélte el a második világháború utáni náci birodalom hajszáját a halottakat feltámasztani képes Bölcsek köve után, amely újjáépíthette volna a nagy világégés után porig rombolt hadigépezetet – de Jones ugye közbeszólt...

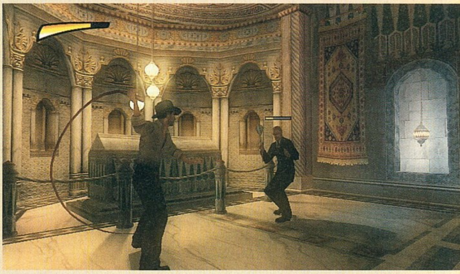


INFERNAL MACHINE
Jones doktor itt már nem a nácikkal, hanem a szovjetekkel versenyez, akik 1947-ben Babilon romjainál keresik a Végítélet Gépezetét amellyel a Marduk istennel lehetne csevegni – ő segítene a komcsiknak uralmuk alá vonni a Föld minden országát és azok minden lakosát.



EMPEROR'S TOMB
A Végzet Temploma közvetlen előzményének szánt játékban Jones Ázsiában kalandozik, Ceylonban kutatva az Álmok Tükre után, amely megmutatja az utat a Kína első császára mellé temetett fekete gyöngy után – a nácik persze erről is tudomást szereznek és beszállnak a hajszába.





Bár az Indy filmek és játékok egyik legfőbb erénye mindig is a remek humor volt, ez most szinte teljességgel hiányzik



A Staff of Kings sokhelyütt a Tomb Raidert másolja, és ezek még a jobb részei. Akkor kezdj futni, amikor jönnek a Virtua Cop által inspirált fénypisztolyos rész, az valami fertelmesen rossz lett



csillére/elefántra pattanva száguldjon tova, sosem adva még csak tippet sem arról, hogy mi jön legközelebb.

Ami abból a szempontból remek, hogy a változatosság tényleg a helyén van, ám a stíluskeveredés áldozata a részletgazdaság és kidolgozottság lett. A Staff of Kings befejezetlen szonáta, egyetlen olyan része sincs, amely ténylegesen késznek tűnik. Szinte minden egyes játékelem szenved valami hibától, és ez nem csak monotonná, de kifejezetten frusztrálóvá is teszi a programot. Méghozzá igen magas hatásfokkal, a Staff of Kings már az első húsz perc után képes vad idegrohamot és hidegborogatásra szoruló migrént kiváltani, függetlenül attól, hogy éppen milyen platformon fut vagy hogy Indy épp mit fog a kezében – ostort vagy épp egy arra járó delikvens torkát.

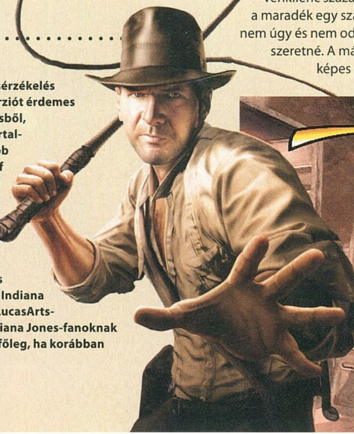
Jones doktor kifejezetten sok mindent ragadhat meg, a harcrendszer teljes egészében mellőzi a lőfegyverek használatát (legalábbis a hagyományos, akciójátékos stílusban), pusztakezes párbajra kényszerítve nem csak Jonest, de az ellenfeleket is. Ez leírva könnyűnek hangozhat pedig valójában nehezebb, mint bármilyen lövöldözés – a Staff of Kings ahol tudja elbaltázza a dolgokat. Nem teszi lehetővé sem a védekezést, sem az ellenfelek becélzását, ami rögtön két problémát is magával hoz. Kezdetnek például azt, hogy az ütések kilencvenkilenc százaléka a levegőt találja el, a maradék egy százalék pedig általában nem úgy és nem oda megy, ahová az ember szeretné. A második gond, hogy Jones képes két perc alatt is padlót fogni, mivel minden egyes elhajított tárgy és ütés egyenesen az arcában landol. Vagyis az egész körülbelül olyan, mintha valaki egy játékból kivenné a hős támadásainak felét, és azokat odaadná az ellenfeleknek – a Staff of Kings ezt megcsinálja a gyakorlatban.

Sajnos Indy mostanság nincs nagy formában; talán majd a formálódó ötödik filmmel újra csúcsra jut...

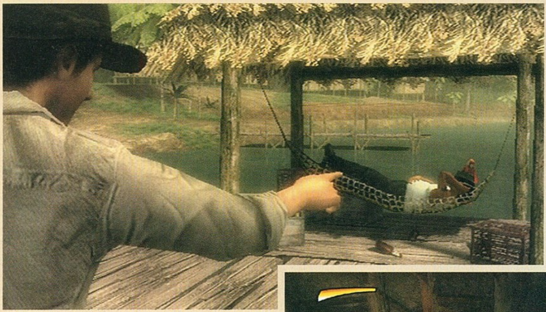
Pedig az alapfelállás remek lenne, a Wii-verzió a mozgásérzékelésre alapozva kezeli két külön entitásként a jobb és a bal kart, a nunchakura és a wiimote-ra osztva ki az öklözést. Ha a kezeddel horgot írsz le akkor az elvileg a képernyőn is úgy jelenik meg ahogy a többi ütésfajta is. De tényleg csak elvileg, a Staff of Kings már a legalapvetőbb mozdulatokat is nyögvenyelősen és sokszor látványos fázisékéséssel érzékeli és dolgozza fel, az esetek egy részében pedig egyáltalán nincs reakció. Ez pedig rettenetesen idegesítő és kikerülhetetlen probléma, amely nem csak a továbbjutást, de bárminemű élvezetet is szabotál, ott

A múlt emlékei

A kiábrándítóan gyenge mozgásérzékelés ellenére a vásárláskor a Wii-s verziót érdemes a kosárba pakolni a Staff of Kingsből, mégpedig azért, mert csak az tartalmazza minden idők egyik legjobb kalandjátékát, az 1992-es Fate of Atlantist. A klasszikus és point'n click mese ugyan nem olyan hosszú, mint a Staff of Kings, de a tökéletes emulációnak és az egérre emlékeztető remek irányításnak hála messze élvezetesebb, kidolgozottabb és színvonalasabb, mint bármelyik Indiana Jones-játék az elmúlt tíz évből. LucasArts-rajongóknak eleve kötelező, Indiana Jones-fanoknak pedig szintúgy kihagyhatatlan, főleg, ha korábban még nem találkoztak vele!









■ Logikai feladatok nincsenek, mindig kristálytiszta, hogy mit kell széttörni, meghúzni



■ A grafika elég sokat kihoz a Wii-ből és a PS2-ből, nagy kár, hogy ezt a képfrissítés árán teszi

ütve meg a Staff of Kingset, ahol a legjobban fáj. Klasszikus Indiana Jones-jelenet éppen ezért nem is nagyon van, annak ellenére, hogy a lehetőséget a SoK megadná a „hősi mozdulatokkal", az egyes szakaszokon elhelyezett interaktív részekkel, melyet aktiválva az extrák megnyitásához szükséges pont zsebelhető be. Ám a motiváció ezek megtalálására és használatára tulajdonképpen hiányzik, az alig egy-két másodperces pluszjelenetek suták és nem is túl ötletesek: Jones doktor már ezerszer borított polcot és egyéb tárgyakat az ellenfelek nyakába, az ezáltal megnyíló bónusz rajzok pedig messze nem olyan izgalmasak, hogy megérje értük szenvedni. Főleg úgy, hogy a frusztráló harcra még rátesz egy lapáttal az is, hogy az ellenfelek képtelenek gondolkodni, egyetlen rutinjuk a monoton csépelés és hajigálás: szinte mindent felkapnak, ami csak mozdítható, majd és konok pontossággal hajítják Jones arca felé, az esetek döntő többségében telitalálatot érve el. A védekezés hiánya, ugyebár.

És ez még csak a harcrendszer egyik része, a Staff of Kings előszeretettel merül alá a Shenmue által feltalált QTE-k, időzített gombnyomkodós jelenetek csodálatos birodalmába, ezt is a mozgásérzékelésre alapozva. Ami a pofozkodásnál nem nagyon működött az itt hatványozottan nem állja meg a helyét. Ráadásul ilyen jelenet általában a nagyobb küzdelmek után van, checkpoint viszont még annak előtte. Vagyis akár egyetlen rossz mozdulat miatt is bukható az egész, az előtte lévő öt perces verekedést, lövöldözést, ugrálást és átvezető animációt újra és újra előhozva. Frusztrál, ha valamit akár hatszor-nyolcszor is újra kell csinálnod önhibádon kívül? Szokj hozzá, az amúgy sem hosszú Staff of Kings-ből legalább egy órát az újrapróbálkozások fognak elrabolni.

Na meg a kifejezetten értelmetlen lövöldözés, Jones doktor nem csak a QTE-ket, a Tomb Raider-szerű ugrálást és a beat'm upok rendszerét emeli át, de alkalmanként Virtua Copnak is képzeli magát, fedezékek mögé bújva próbálkozva meg a fénypisztolyos akciózással. Eléggé gyatrán, gyenge célzással, fix pozíciójú és egyetlen lövéstől elterülő ellenfelekkel és automatikus mozgással. Jones doktor minden eddiginél kevesebb fejtörővel kell, hogy megbirkózzon, a totális linearitás és a pár méteres mozgástér miatt nulla agymunkát igénylő kapcsolóállítgatással és hasonló kvalitású akadályokat letudva.

PSP-N IS INDY!

PLATFORMKÜLÖNBSÉGEK

A PSP-verzió ugyan a történetet tekintve szinte teljesen megegyezik a nagygépes kiadással, de a pályák és a feladványok tekintetében van különbség. A kaland itt 1922-ben veszi kezdetét, mikor Jones fiatal felfedezőként merül egy ősi maja templom mélyére, ahol a Havok motor által megtámogatott, a valós fizikára épülő akadályokkal kell, hogy megküzdjön. Látványos, de feltűnően bugos verzió – a sivár PSP-felhozatalban mégis ajánlható.

A RÚT KISKACSA

És ha mindez még nem lenne elég, a Staff of Kings a legnagyobb jóindulattal is a hardvergeneráció elejének színvonalán fut – nem csak a játékmenetet, de a tálalást tekintve is. A már az intróban is rettenetesen szánalmasan és nevetségesen festő karakteranimációk a kaland teljes egészét végigkísérik, köszvénytől és egyéb reumatikus betegségektől szenvedő babákat nevezve ki embereknek, abszolúte szögletes és erősen sivár környezetet hívva terepnek, a minimálisnál is kevesebb rombolhatósággal, totális statikussággal. Pedig a Staff of Kings e téren is megpróbálkozik a változatossággal, fejezetről fejezetre repülve a Föld különböző szegleteibe, de a végeredmény mindenhol ugyanaz. A gyenge történetet még a gyatra szinkron is a lehető legmélyebbre húzza, B-kategóriás színészek tömkelegével üvöltetve el azt a pár sornyi dialógust, amely néhanapján felcsendül. És ez mindkét kiadásra igaz, az egyetlen észlelhető különbség a kettő között a képfrissítés értéke – Wiin ez fixen a duplája az amúgy néha elbizonytalanodó PS2-esnek.

A Staff of Kings nagyon izgalmas és nagyon érdekes Jones kaland – lehetett volna. Egy játék, amely a gyermekded Lego Indiana Jones után tisztességes kalandozást ígért, ehelyett egy felületes és feledésre ítéltetett posványt önt a rajongók nyakába. Ronda, játszhatatlanul frusztráló és érthetetlenül alacsony költségvetésű imitátor, amely az ostor és a kalap belengetésével akarja magáról elhitetni, hogy az Indiana Jones-széria része. Ami papíron lehet, hogy igaz, de a valóságot tekintve csak álom marad. ■

576 értékelés

dpl 1, 480p

	(1–5)
grafika	3
játszhatóság	2
szavatosság	2
zene/hang	2

VÉLEMÉNY

A Staff of Kings szinte minden stílus elegyítésével megpróbálkozik, de egyiket sem dolgozza ki annyira, hogy egy érett és masszívan összekovácsolt Jones kaland váljon belőle – felületes és frusztráló, gyatra akciójáték.

w

5.0

■ A sűrűbb helyszíneken mindent elborítanak az interakciót jelző ikonok



ICE AGE™ DAWN OF THE DINOSAURS VIDEO GAME



ALAPOZÓ A nyár legsikeresebb animációs filmjének ígérkező vígjátékhoz természetesen tartozik egy elmaradhatatlan játékszoftver-csatolmány is... és ami a legmeglepőbb, hogy a polcon is létjogosultsága lehet, nem csak a BSA-úthengerek alatt.

Lesz-e még vajon az én életemben olyan filmadaptáció, ami nem az eredeti mű gyártáskor leváló selejtjéből készül? És ha mégsem, muszáj egymás útjait kereszteznünk? – zokogtam az ég felé a Harry Potterrel megélt keservek után. Felkészültem az újabb megpróbáltatásokra, miközben az Ice Age 3 neonzöld tokjáról szaggattam le a fóliát, ám az Activision varázslatos módon képes volt hidat verni a rossz tapasztalatokra épülő, negatív előítéleteimből táplálkozó szkepticizmusom, és a 7 éveseknek szóló korhatár-jelzéssel szignált játék közé. A médiumtól függetlenül zseniális Blade Runner trónját persze nem sikerült egy könnyed, interaktivitással feldobott nyári limonádéval megdönteni, de ezt nem is vártam tőle – a kellemes meglepetés éppen elégségesnek bizonyult.

Bár a szokásos „gyerekfilmből-játék” minőséget vártuk, az Ice Age 3 meglepően igényes lett, még ha örök élmény nem is lesz

Bár az Ice Age a mozivásznon életkortól függetlenül képes szórakoztatni, a játékváltozat alapvetően a fiatalabbakat célozza meg. Nem ragaszkodik görcsösen a filmes formátumban életképes forgatókönyvhöz; a cselekmény a tábortűz körül elmesélt visszaerévedésekre épít, a mozgókép főszereplőinek életéből vett epizódok szolgálnak a bébimamutok esti meséjéül. Hogy ez miért is fontos? Mert nem zár keretekbe: bár alapvetően minimális ügyességet igénylő platformjátékról beszélünk, alig-alig találkozhatunk két egyforma pályával – a változatosság szinte minden pályán új élményekkel kecsegtet, az egyes játékelemek pedig pont addig vannak jelen, amíg még szórakoztatónak bizonyulnak. Furcsa, hogy a videojátékos tapasztalattal nem rendelkező fiatalabb korosztálynak ennyire sokszínű, szórakoztató anyagot képesek prezentálni, míg a válogatósabb, tucat-kacatba belefásult „idősebbek” jussa sokszor csak a monoton dögunalom...

Banjo & Kazooie-szintű ujjgyakorlatokra nem számíthatunk, ahogy megszakadni sem kell – cserébe viszont unatkozni sem fogunk. Az Ice Age könnyen megtanulható, a villámgyors, mégis alapos oktató szegmensek alatt mindenki elsajátíthatja a kezelést. Szökdécselés, dupla ugrás, pofozkodás, QTE-(nek is csúfolható) gombnyomkodás, gyümölcsök és drágakövek begyűjtése – klasszikus. Mégsem válik unalmassá, köszönhetően a játékelemek tarka palettájának: egyszer Diegoval kell üldöznünk egy menekülő „antilopot”, máskor Siddel, a dülledt szemű lajhárral kell egyensúlyoznunk egy lavinává dagadó tojáson, megint máskor játszóteret kell építeni a kis mamutoknak, sötét, szeles barlangokban kell fáklyával manővereznünk, rinocérószokat meglovagolnunk – és így tovább. Semmi töltelék, semmi felesleges máz, csak kis adagokban kínált, ízletes kóstolók, gyomorrontástól mentesen.

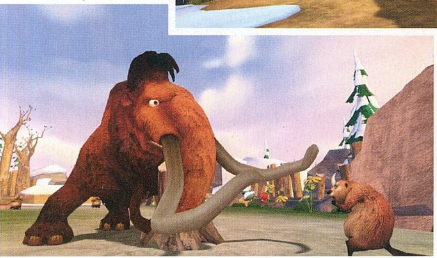
Orrvérzésig fajuló dühroham helyett egy kedves, szerethető, audiovizuális szempontjából jó közepesnek mondható, a filmre is jellemző képi és verbális humorban gazdag platformjátékot kaptam – a csalódás abszolút kellemesnek mondható. A túlzott lelkesedés hiánya csak abból fakad, hogy a megcélzott korosztálytól már évtizedekkel elhúztam, így nem tudok felhőtlenül örvendezni a valódi kihívás hiányának, és a rövid pórázon tartott élettartam sem túl vonzó. Mindenesetre a célkitűzésnek sikerült maradéktalanul megfelelni: ez a játék nem az a lehúzásra épülő árukapcsolás, mint a film mellé kínált Jégkorszak-menü. ■

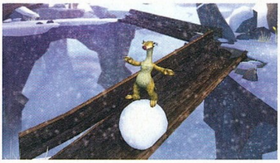
adatlap
kiadó **activision**
fejlesztő **eurocom**
platform **pc, ps2, ps3, x360, wii**
megjelenés **jún. 30.**
multiplayer **nincs**

■ **Szinte minden pálya egy új játékélményt is kínál**



■ **A képek a HD konzolos verzióból származnak – más platformon nem így fest a játék...**





576 értékelés

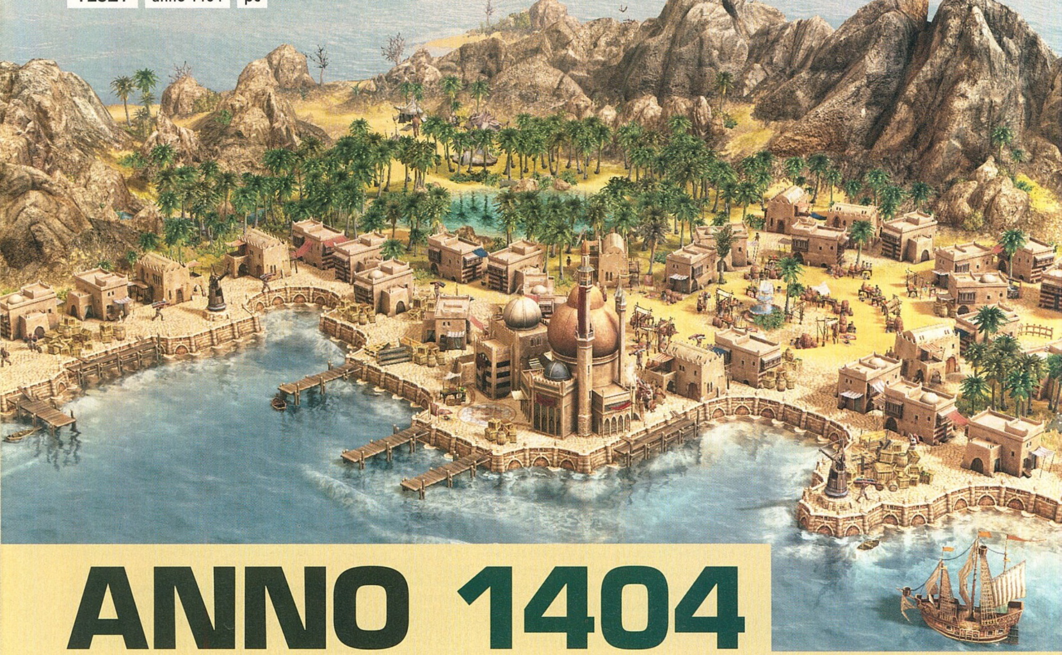
dd 5.1, 1080p

1 2 3 4 5
grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

Hűsítő, jeges limonádé a nyári uborkaszezon legforróbb napjaira. Ja, és valódi citromot tartalmaz.

tyler **6.0**



ANNO 1404

ALAPOZÓ Jobbára békés, a gazdaságra és a kereskedelemre épülő, német fejlesztésű stratégiai játék. Nem, nem az új Settlers, hanem az Anno, a második számú ilyen széria legfrissebb fejezete.

adatlap
kiadó **ubisoft**
fejlesztő **related designs**
platform **pc**
megjelenés **júl. 02.**
multiplayer **nincs**

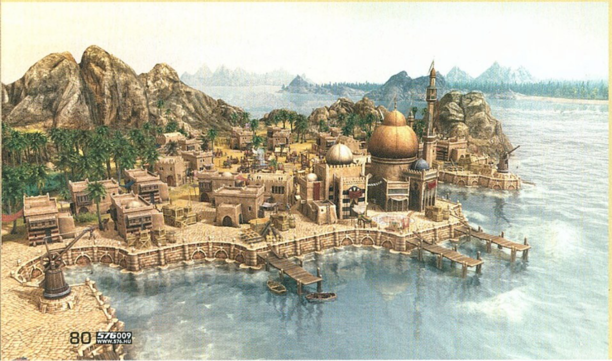
Az élet anno, hatszáz évvel ezelőtt sem volt fenékig tejfel. Míg manapság a Sony és a Microsoft rajongói vívják örök háborúikat a fórumokon, addig akkoriban, a sötét középkornak nevezett periódusban leragadtak a jó öreg iszlám-kereszténység ellentétnél, a kérdés pedig nem az volt, hogy az Xbox vagy a PlayStation a nyerő, hanem hogy a len vagy kender, a bizánci vagy a nyugati kereszténység. Bár az akkori korszak természetesen bővelkedett nagy összecsapásokban – ott van például az 1404-ben épp tomboló, beszédes nevű százéves háború –, ezúttal nem a monumentális, hadseregeket megmozgató összecsapásoké lesz a főszerep, mint mondjuk a Total War-szériában, hanem inkább egy jól működő, a korabeli viszonyok szerint modern gazdaság kiépítése kapja a fő hangsúlyt. Bár az erőszak alkalmazását azért ezúttal sem kerülhetjük el teljesen, az Anno új része, hasonlóan a korábbi epizódokhoz azoknak készült, akik szeretnek órákon át elbíbelődni egy jól működő, profitot termelő birodalom kiépítésével, majd elégedetten figyelni a milliónyi dolgos kéz összehangolt, szorgos munkáját.

Ha nem zavar, hogy a harc, a küzdelem nem kiemelt része egy stratégiának, az Anno a te játékod lesz!

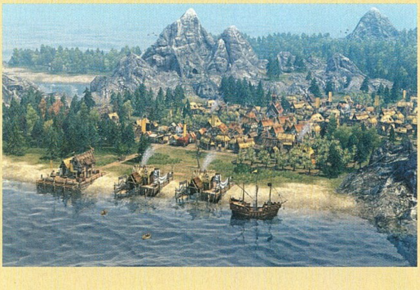
A BIRODALOM KORMÁNYZÁSÁRÓL

Mondhatnám, hogy az Anno 1404 inkább gazdasági szimulátor, mint történelmi stratégiai játék, ha ezzel nem ijesztenék el túl sok olvasót. A gazdasági szimulátorok ugyanis javarészt csúnyák, roppant bonyolultak, és minimum közgáz PHD kell hozzájuk. Az új Anno rész azonban láthatóan nyitni próbál a nagyközönség felé – akár a rómaiak a Colosseummal… –, elképesztő látványorgiájával pedig azokat is monitor elé próbálja ültetni, akik korábban hasonló program közelébe sem merészkedtek.

A naptár tehát 1404-et mutat, földrajzi koordinátákat tekintve viszont teljesen homályban tapogatózunk – hej, mégsem nevezik hiába sötétnek a középkort! – a játék történetéből ugyanis abszolút nem derül ki, mely országot is irányítjuk. Valahol Európában járunk, nagy uralkodónkat pedig szörnyű láz dönti le lábáról. Mivel



■ Noha játszani ilyen nézetből nem nagyon lehet, néha jó érzés kizoomolni, és megszemlélni birodalmunkat







■ A katedrális építése nem annyiból áll, hogy odaküldesz egy peont; hosszú évekbe telik, míg felhúzzák



semmilyen gyógymód nem segít rajta, a kor népszerű szokása szerint Istenhez fordulunk segítségért, így a játék legelején egy gigantikus katedrális építéséhez nyújtunk segítő kezet. Ez a munkálatok megfelelő nyersanyagforrással való folyamatos támogatását jelenti, ami egyben a játék egyfajta gyakorló módjának tekinthető. Szép fokozatosan szembesülünk vele, hogy bizony egy középkori birodalom működéséhez nem csupán fa, étel és kő szükséges, ahogy az Age of Empires-sorozatból tanultuk, de millió egyéb alapanyag állandó áramoltatása is.

Nézzük csak szépen sorjában. A lakosság megfelelő moráljának fenntartásához ugyebár először is élelmiszer kell, ezt legkönnyebben halászással biztosíthatjuk számukra. Aztán ugye ott van a rómaiak bevett mondása – panem et circenses – szerint a kenyér és a cirkusz, tehát nem árt pár, szórakozást, általános jó közérzetet szolgáló épületet sem felhúznunk, no meg szépítgetnünk városainkat, ja és persze imádkozni sem a szabad ég alatt szokás, ugye… Ha mindez megvan a kellő mennyiségű lakóépülettel, akkor szép fokozatosan gyarapodni kezd népességünk, ezáltal új lehetőségek nyílnak meg előttünk, arról nem is beszélve, hogy minden egyes lelket keményen vagy kevésbé kapzsi módon megadóztathatunk. Minél jobban az általános közérzete alattvalóinknak, annál jobban viselik el a nagyobb terheket, de azért nem érdemes túlfeszítenünk a húrt.

NEMZETEK GAZDASÁGA

Az elégedett, nagyszámú népesség eléréséig azonban hosszú és rögös földút vezet. Az alapépítmények általában csupán fát és szerszámot igényelnek, ez előbbit bármely erdőben vághatunk, utóbbiak készítése viszont igencsak macerás, olyannyira, hogy kezdetben csak kereskedelem útján tudunk majd hozzájutni. A legtöbb sziget talaja viszont alkalmas kendertermesztésre, így ilyen ültetvényeket ápolgatva később sokoldalúan felhasználható vásznat állíthatunk elő, de ugyanígy kender szükséges kötélkészítő műhelyünk megnyitásához, ami pedig köztudottan a hajók egyik fontos kelléke. Árbocosokra márpedig nagy szükség van, ugyanis szinte lehetetlen mindent egy birodalomnak termelnie, rá vagyunk kényszerítve, hogy kereskedjünk szövetségeseinkkel. A vasérc megfelelő feldolgozásához, vassá alakításához ugyanis szén is szükséges, de az állandó építkezések rengeteg követ is felemésztenek – mindezekből kell rendelkeznünk vagy egy bányával valahol, vagy egy állandó, megbízható kereskedelmi partnerrel az adott nyersanyaggal.

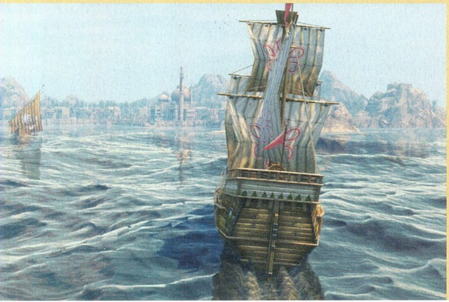
A Kis Ásványhatározót megszégyenítő nyersanyag-felsorolás kissé riasztóan hathat, de megnyugtatok mindenkit, ennél több ércfajtára, alapanyagra nem nagyon lesz szükségünk. Jó, persze még ott vannak a mindenféle feldolgozó üzemek, céhek is, de nem szeretném senki kedvét elvenni.

A játék dobozán egyébként a „hétéves kortól ajánlott" embléma díszeleg – én azért megnézném azt a kis Einsteint, aki csak úgy eljátszogat az Annoval. Őszintén szólva, nekem a kezdeti küldetésekben igen nehézkesen ment a gazdaság kiépítése. Bár lehet, hogy ez csak az én szellemi színvonalamat minősíti, az még valószínűbb, hogy a játékba nem került elég részletes oktató mód. A legalapvetőbb dolgokat az első küldetésben még alaposan elmagyarázza a program, sok-sok villogó ikonnal és narrációval, de aztán a későbbi térképeken már csak a célt tünteti fel, gyakran nem kapunk ennek eléréséhez megfelelő tanácsokat. Én személy szerint helyenként a hajamat téptem, mikor a tíz nyersanyag közül az egyik hiánya miatt az egész gazdaságom lebénult, pedig csak egy apró ikont, ablakot, vagy a hatalmas térkép egyik fontos lelőhelyét nem vettem észre.

Katartikus katedrális

A játék első pár küldetése során egy hatalmas, haldokló uralkodónk számára készülő katedrális építéséhez fogunk asszisztálni. Hiába, az akkoriban ismert gyógymódok kimerültek az érvágásban és piócázásban, ezután már csak Istenhez lehetett fordulni…

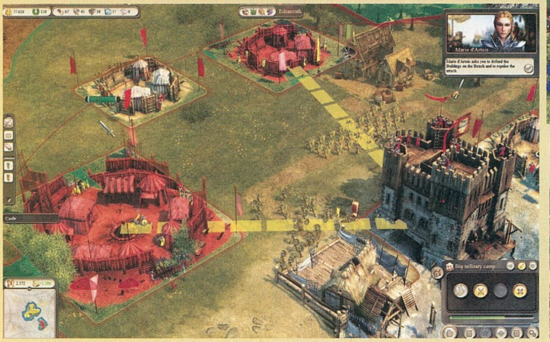
■ A kereskedelem nélkülözhetetlen része a játéknak, kár, hogy a hajók ennyire drágák

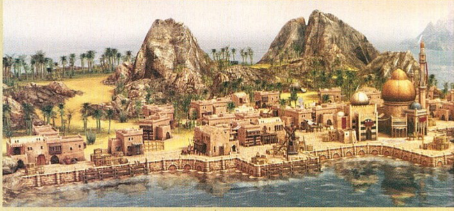












Sajnos nem segít ezen az igen szűkszavú, alig pár lapból álló magyar nyelvű kézikönyv sem, nagyon jó lett volna, ha a neten megrendelhető, röpke százhatvan oldalas hivatalos Guide-nak legalább egy-két fontosabb fejezete helyet kap a füzetben. Nem lehetetlen rájönni magunktól mindenre, de mindenképpen szükségeltetik hozzá némi türelem, no és persze igen erős angol nyelvtudás. Bár évek óta nem kellett szótárhoz nyúlnom játék kapcsán, az Anno középkori mesterségeket, nyersanyagokat sűrűn tartalmazó nyelvezete elővetette velem a porosodó, vastag segédletet. Mindezen megpróbáltatásaink azonban nem maradnak jutalom nélkül. Egészen mesés, felemelő érzés, ahogy apró településünkből több kontinensnyi, átfogó (kereskedelmi) nagyhatalom válik.

Az Anno külcsín tekintetében könnyedén felveszi a versenyt napjaink leglátványosabb RTS-eivel is. A gyönyörű, csillogó tenger, és a milliónyi, részletesen kidolgozott épület és a mindenféle mesterségeket gyakorló embereink csodás összképet varázsolnak monitorunkra. A megjelenítés nem csak részletes, de roppant hangulatos és egyedi is. Stílusát tekintve valahol az Age of Empires 3 és az újabb Settlersek hangulatát mossa egybe, és összességében nagyban hozzájárul ahhoz, hogy legyen türelmünk sok-sok órát eltölteni egyetlen nagy térképen.

Játék és valóság

Ha az Anno 1404 alapján ítélnénk meg a középkort, akkor egy gyönyörű, csaknem felhőtlen időszaka volt az emberiségnek. De mi az igazság? Parasztként elég volt egy rossz szó, hogy kerékbe törjenek, esetleg karóba húzzanak (vagy mindkettőt), a városok bűzösek és zsúfoltak voltak, az egyik pestisjárvány pedig Európa teljes lakosságának harmadát kiirtotta. Vajon ezeket miért nem mutatja be egyetlen a korban játszódó játék sem?

Bár környezeti hangokból lehetne több, a karakterek szinkronja pedig legfeljebb átlagosnak mondható, a pazar, változatos nagyzenekari művek mégis hatalmas pluszt adnak a játékmenetnek, a mesés látvánnyal szimbiózist alkotva pedig igen nagyban hozzájárulnak az Anno hangulatához.

HADJÁRAT NEVENINCS ORSZÁGBAN

Bár az úgynevezett kampány játékmód csak egy szál hadjáratból áll, garantált, hogy ha végig szeretnénk vinni, minimum negyvenórányi játékidővel számolhatunk. Sok térkép valamilyen szinten az előbbiekre épül, egységeinket, épületeinket viszont sajnos nem vihetjük át a következő helyszínekre. A küldetéseknek bár van egy fő irányvonaluk, a teljesítendő, elkerülhetetlen feladatokat általában csak akkor kapjuk meg, ha az egyik korábbit már teljesítettük. Ilyenből pedig lesz számtalan egy pályán belül is, nem kevés dolog szükségeltetik ugyanis egy monumentális katedrális felépítéséhez, vagy egy nagyszabású keresztes hadjárat megszervezéséhez. Kezdetben csak egyfajta csicskás, végrehajtó szerepét töltjük be a birodalomban, ám ahogy haladunk előre, egyre komolyabb feladatokat is ránk bíznak. A fő irányvonal mellett az alapos felfedezők számtalan opcionálisan teljesítendő kisebb küldetésre is bukkanhatnak, kár, hogy ezek nem mutatnak túlzott változatosságot, általában csak el kell fuvaroznunk valakit/valamit az adott helyre, vagy összeszedegetnünk a tengeren elhullajtott rakományt. Egy kicsit komolyabb bónusz, előny is járhatna értük, mint hogy a küldetés végén magasabb őszpontszámot kapunk, valamint újabb címerek, rangok és jórészt dekorációt szolgáló épületek nyílnak meg előttünk.

A játékmenet egyébként abszolút nyugodt és lassú folyású, az időnek nem sok szerepe van, szinte mindenre korlátlan nap áll rendelkezésünkre. Látszólag lehetetlen elbukni a játék első felének küldetéseit, de ez nagyon nem így van: velem előfordult, hogy kezdő despotaként nem jól építettem fel gazdaságo-

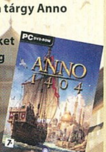




Az An-Tec jóvoltából kisorsolunk egy példányt a játékból

Kérdésünk: ***mely években játszódott az eddigi három Anno?***

A cím: nyeremenyjatek kukac 576 pont hu (a tárgy Anno legyen)
A megfejtéseket augusztus 3-ig várjuk!

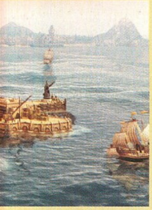






■ Az eltérő tájak teljesen eltérő lehetőségeket nyújtanak a mezőgazdaság terén





■ Rajtunk múlik, hogy mennyire menyünk át „keletibe", de ha mást nem, hát kereskedni muszáj velük...

mat, a túl sok épület rengeteg pénzt vitt el – a jelentősebbeknek állandó fenntartási költsége van –, már nem tudtam semmit felhúzni, így hát kénytelen voltam államcsődöt jelenteni, azaz az állástöltés ikonra kattintani.

Amit én igazán hiányoltam, az egy részletes, átfogó gazdasági térkép megléte. Egy ennyire összetett, ám bonyolultnak azért mégse nevezhető játékba nem értem, miért nem tudtak egy minden épületet, bevételt-kiadást részletesen taglaló gazdasági áttekintőt tenni. Persze pár átfogó adatot, mint például egyes szigeteink költségvetését meg tudjuk tekinteni, de nagyon sok dolgot magunknak kell összesítenünk.

Sosem okoz csalódást az Anno-sorozat, de most már valami komoly fejlődés, multi is ráférne...

A kereskedelmi utak, állandó „ingajáratok" kialakítása viszont szerencsére egy külön, roppant praktikus térképet kapott, itt pofonegyszerű módon beállíthatjuk, mely hajónk melyik két kikötő között, milyen rakománnyal ingázzon. Sajnos tárolókapacitásuk igencsak véges, így igazából csak az értékes ércekkel érdemes távolabbi kikötőket felkeresni, különben bevételünk nem fogja fedezni egyre növekvő állandó kiadásainkat. A hajóépítés egyébként roppant drága mulatság, így ők is számottevő gazdasági tényezőként szolgálnak. Főleg hogy valósághű módon nem egy „nagy kasszája" van összes nyersanyagunknak, egyes szigeteinken csak azokat a nyersanyagokat használhatjuk fel, melyek ténylegesen egy ottani raktárban hevernek, ha máshol akarunk belőle építkezni, bizony hosszadalmas hajóúton kell átszállítanunk a megfelelő helyszínre.

A hadjáratnak egyébként három különböző nehézségi szinten is nekifoghatunk, így a türelmes, kezdő hódítók, kereskedők és a tapasztalt, szimulátorokon edződött veteránok is megtalálják számításukat az Anno 1404-ben. A sokórás kampány után is marad tennivalónk, van ugyanis egy végtelen küldetés mód, valamint a skirmish opció hat különálló pályáján változatos végső feltételeket teljesítve bebizonyíthatjuk, hogy diplomataként, építészként, hadvezérként, vagy akár imperátorként is megálljuk a helyünket. Egy többjátékos módot, esetleg kooperatív játéklehetőséget még azért el tudtunk volna képzelni, no de ne legyünk telhetetlenek.

AZ ÚJ FEJEDELEM?

Az első jó néhány órában ugyan nem árt némi birkatürelem az újonc kormányzóknak, összességében úgy érzem, az Ubisoft sikerrel nyitott a kevésbé hardcore réteg felé is az új Anno-résszel. A káprázatos megvalósítás megéri a tanulóidőt. Bár a történet elég semmitmondó, nem túl történelmi és mintegy csak „alibiként" szolgál birodalmunk fejlesztgetéséhez, igazán páratlan élmény egy népet kereskedelmi, majd politikai nagyhatalommá tenni. Ha valódi stratégiára vágytok, és nem lételemetek a vérfürdő, az Anno 1404-et vétek lenne kihagyni! ■



576 értékelés

p4 3 ghz, 1 gb ram, 128 mb vram

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Békés, kereskedelemben gazdag játékot kínál az Anno 1404, ahogy a korábbi részei is – ezúttal pár továbbfejlesztett funkcióval és minden eddiginél szebb látvánnyal.

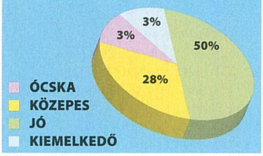
greg5 **8.4**

[ÍRTA W ÉS GRATH]

Digitális boltok, digitális áruval

Egyre nagyobb és nagyobb szeletet hasítanak ki a digitális boltok a játékpiac kínálatából – PC-n is egyre népszerűbb a Steam, a GoodOldGames, az Impulse, és ma már mindhárom „új" konzol rendelkezik olyan hálózattal, melyről ilyen játékokat tölthetünk le. Xbox 360-on szerdán, PS3-on csütörtökön, Wii-n pénteken frissül a hálózat, ma már általában hetente több játékkal. Egy ideje nem foglalkoztunk velük, de a böjtnek vége – mostantól három havonta teszünk egy kitekintést ebbe a világba is. Fektessük is le a játékszabályokat: régi klasszikusok átalakítás nélküli (és a HD-sített/elhomályosított grafika nem számít ide) új verzióival nem foglalkozunk, és az osztályozás is egyszerű: egytől tízig osztjuk a játékokat. Ebben pedig különösen nagy szerep jut az árnak – a túl drága termékeket büntetjük, hisz ez a műfaj viszonylag új, és még nincsenek olyan bejáratott árfolyamok, mint a lemezes játékoknál.

A 28 TESZTELT JÁTÉK MINŐSÉGI MEGOSZLÁSA



XBOX LIVE ARCADE
A hálózatban ma már 230 játék található meg. A valuta a Microsoft Pont, az MSP, ami a jelenlegi árfolyamon valamivel kevesebbet ér három forintnál.

PLAYSTATION NETWORK
Nagyjából hetven játék érhető el a Sony rendszerén, ami az első, ahol nem kitalált pénzzel, pontokkal kell fizetni, hanem normál valutában.

WIIWARE
A legutolsóként beindított konzolos rendszerben Nintendo Ponttal lehet fizetni, ami a jelenlegi euró árfolyam mellett 2.7 forintba kerül darabonként.

PC
Megannyi PC-s digitális bolt található netszerte, ezek közül mi a Steamet és a – némileg más műfajban dolgozó – GOG-ot szeretjük a legjobban.

3 on 3 NHL Arcade	XBLA, PSN	91
Battlefield Heroes	PC	85
Bit Boy!!	WiiWare	89
Crystal Defenders	XBLA, WiiWare	86
Droplitz	XBLA, PC	89
Final Fantasy IV: The After Years	WiiWare	87
Flock!	XBLA, PC, PSN	87
Flower	PSN	89
Gel: Set & Match	XBLA	88
Lode Runner	XBLA	86
Outrun Online Arcade	XBLA, PSN	85
Let's Catch	WiiWare	88
Magic: The Gathering – Duel of the Planeswalkers	XBLA	89
Noby Noby Boy	PSN	87
Peggle	PC	85
Plants vs Zombies	PC	86
Puzzle Bobble Plus	WiiWare	85
Puzzle Quest Galactrix	XBLA, PC, PSN	88
R-Type Dimensions	XBLA	88
Rocket Riot	XBLA	86
Sam & Max Season 1.	XBLA	90
Swords & Soldiers	WiiWare	91
Tales of Monkey Island Episode 1.	PC	89
Trash Panic	PSN	90
Yosumin Live!	XBLA	90
Wallace and Gromit's Grand Adventure Episode 1.	XBLA	86
Watchmen: The End is Nigh – Episode 1.	XBLA, PSN	91
Worms 2: Armageddon	XBLA	91



PC

Battlefield Heroes

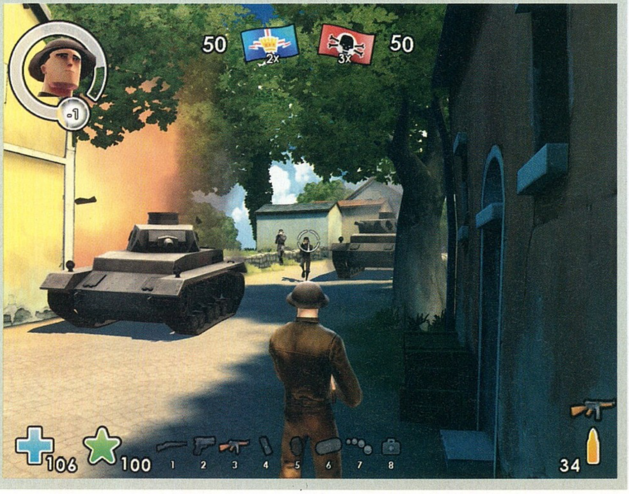
kiadó **ea** fejlesztő **ea dice** ár **ingyenes**

Háborúzás kicsiben, letölthető formában – ráadásul ingyen. A pár éves kihagyásokkal operáló és viszonylag kevés folytatást gyártó Battlefield-gépezet véglegesen ráállt az gyakoribb kiadásokra, több végéről égetve a gyertyát, mindjárt több platformon is. A rossz kompánia konzolon és PC-n kopogtat majd jövőre, a nagyszabású folytatás valamikor 2010 végén veszi be a hadszíntereket, a '43-ba visszatért katonák épp kimaradtak ebből az összeállításból, addig viszont kartonból kivágott rajzfilmes álnácik és szövetségesek esnek egymás torkának, új közönséget szólítva meg.

Az abszolút hardcore Battlefield 180 fokot fordul: a Heroes nem csak, hogy az első ingyenes epizód a sokat látott sorozat történetében, de az első olyan is, amely azoknak szól, akik nem szeretik az FPS-eket. Vagy legalábbis a véres és brutális FPS-eket – a Heroes vérbeli Battlefield és mégsem az. Pedig a főbb ismertetőjegyek a helyükön vannak, mint az elfoglalandó pontok, a vezethető járművek és az eltérő kasztok, csak hogy épp mindez többszörösen lefőzve, koffeinmentes kiadásban, harmadik nézőpontba váltva!

Jelenleg például nincs négy térképnél és három kasztnál több, a Heroes olyannyira komolyan gondolja az egyszerűsítést, hogy még a térképválasztást is a fiktív dobókockára bízza. Éppen ezért a hőskreálás a legfontosabb – a kommandós, a fegyverfetisiszta vagy az egyszerű töltelékkatona eltérő tulajdonságokkal és arzenállal merészkedik a csatatérre. A választás kulcsfontosságú, a Heroesban mindegyik szerepkörnek fontos feladat jut és közben – megint – mégsem. A balansz nem egészen tökéletes, a távcsöves puskával rohangálók akár egy lövéssel is bárkit elintézhetnek, míg a többiek kénytelenek temérdek golyót eregetni, mindenbe és mindenkibe. Az irreálisan nehezen elpusztítható tankok és terepjárók érezhetően finomhangolásra szorulnak, ahogy a repülés is: a túlságosan limitált méretű pályák miatt a levegőben való száguldás inkább csak a közlekedést szolgálja, mivel a Heroes katonái csigalassúsággal vánszorognak, az egy életre jutó lövöldözést minimálisra szorítva, az időt elsősorban a barangolásra áldozva.

Az akció maga viszont remekül működik: csapatmunka ugyan az esetek 90 százalékban nincs de a magányos kommandózás igencsak kifizetődő, főleg a fejlődés terén – a Heroes nem csak XP-ket, de ability pontokat is osztogat, missziók elvállalásának lehetőségével (ölj meg 30 gyalogost egy kör alatt) és sok irányba eltolható skillrendszerrel. Akár valós összegekért is, a Heroes elsősorban mikrotranzakciókra épít, létező valutáért kínálva bónuszfegyvereket és extra (extrém) ruhákat. A modell nyugaton még relatíve ismeretlen, de mindenképp működik, ahogy a végletekig lecsupaszított Battlefield is. Rettenetesen alacsony gépigénye miatt szinte bármilyen gépen elfut – gyors lövöldözésre fokozottan alkalmas, főleg munkaidőben. Csak nehogy a főnököt bombázd le! **értékelés 7**



XBLA PSN

Outrun Online Arcade

kiadó **sega** fejlesztő **sumo digital**
ár **800 msp/10 euró**

Ez gyakorlatilag az Xbox 1-es Outrun 2 átirata: azaz egy villámgyors, a fizikától abszolút távol álló versenyjáték, amelyben tűzpiros Ferrarikkal kell száguldani a csúsztatásra épülő kanyargós pályákon. A mellettünk ülő csaj szívét elnyerni, a célszalagot a könyörtelenül visszaszámláló óra ellenében átszakítani – hatalmas élmény. Igaz, az online mód említést is alig érdemel – de ez a pakk így is remek üzlet! **értékelés 8**



WiiWare

Puzzle Bobble Plus

kiadó **taito** fejlesztő **taito**
ár **800 np**

Puzzle Bobble. Tudod, az a játék, amikor lent egy kis ágyúból színes golyókat lőnek ki a cuki dinoszauruszok, fent meg egyre több golyó tenyészik – de ha sikerül hármat összepasszintani, azok eltűnnek. Millió (majdnem...) pálya vár ránk, némelyik extrém alakkal, és így extra kihívással. Van két letölthető extra pakk is (200-200 NP), a korai részek szintjeivel, így olyan tíz évet saccolunk, mire végigjátssszuk mindet... **értékelés 7**



PC

Peggle

kiadó **popcap** fejlesztő **popcap**
ár **800**

Ha nem ismered a Peggle-t, nehéz elmagyarázni, hogy miért is ez a világ egyik leguniverzálisabb játéka. A lényeg az, hogy kilövöd a golyót, úgy célozva, hogy az a legtöbb vörös foltot találja el, hisz ezek lepucolása a cél. Miután elengedted a golyót... nos, csak imádkozni tudsz. Vannak még itt különleges képességet adó Peggle-mesterek, különleges pályák, XBLA-exkluzív parti-játékmód, de nem ragozzuk. Próbáld ki! **értékelés 8**



Crystal Defenders

kiadó **square enix** fejlesztő **tose**
ár **800 msp/1600 np**

Klasszikus toronyvédős játék a Final Fantasyk világába helyezve – el sem lehet rontani, nem igaz? Hát, sajnos tényleg nem, mert a Crystal Defenders a maga borzasztó kevés pályáját ordas nehézséggel ellensúlyozza, még az első szintet is szinte lehetetlen hibátlanul megcsinálni. Ráadásul se hangulat, se sztori, se igazi fejlődés, se semmi, amit nem találunk millió ingyenes Flash-játékban. Wii-n ráadásul kettévágva jelent meg… **értékelés 4**



Lode Runner

kiadó **tozai** fejlesztő **southend**
ár **1200 msp**

A Lode Runner minden idők tán legigényesebb remake-je – nagy kár, hogy az alapjáték nálunk sosem volt nagy kedvenc, ráadásul az új verzió ára is borsos. A lényeg az aranydarabok felszedése és a menekülés, eszközünk ehhez a földolvasztó pisztoly, amivel csapdába ejthetjük ellenfeleinket – és sajnos magunkat is. Van itt még pályaszerkesztő és kooperatív-mód, millió új pálya és remek grafika – de valahogy nem az igazi… **értékelés 6**



Rocket Riot

kiadó **thq** fejlesztő **codeglue**
ár **800 msp**

A világ legökörebb sztorija készült ehhez a játékhoz, de ez nem is számít; ami fontos, az a jet-packes repülés és lövöldözés, a találatok hatására pixelekké robbanó pályák, és a valami félelmetesen akciódús multiplayer. Tulajdonképpen egy két-analóg-karos lövöldözős játékról van szó, de mivel itt fizika is van, a játékszabályok kicsit összetettebbek, mint a Geometry Warsban. Bárcsak többen játszanának online…! **értékelés 8**

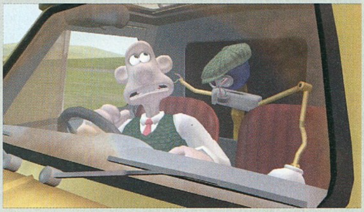




Wallace and Gromit's Grand Adventure Episode 1.

kiadó **telltale** fejlesztő **telltale** ár **800 msp**

Minden idők leghíresebb gyurmahősei idén egy nagy sóhajtás után galacsinként kerültek be a Telltale-gépezetbe, a végeredmény pedig már-már káprázatos. Legalábbis a látványt tekintve, Wallace és Gromit parádés élethűséggel elevenednek meg a digitális térben, pontosan úgy és olyan stílusban mozogva és használva ördögi masinériáikat, ahogy teszik azt a képernyőkön pár évenként még ma is. Ám a kaland nem csak, hogy rövid és mentes bármiféle nagyobb kihívástól, de még gyakran megakadó animációktól és alacsony képfrissítési értéktől is szenved, ráadásul legalább annyira elvont és szubkulturális a humora, mint amilyen eredetileg volt. És ha még mindez nem lenne elég, akkor a nyögvenyelős irányítás is nehezíti a dolgokat, kissé kényelmetlenné téve az olyan feladatok megoldását, mint a reggeli elkészítése Wallace számára. A Telltale remélhetőleg a következő részre már belerázódik a dolgokba és talán az árazást is átgondolják, mert 800 pont a komplett Sam and Max szezon mellé állítva több, mint túlzás. **értékelés 6**





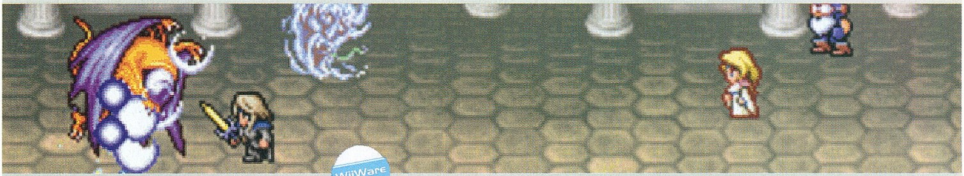
Plants vs Zombies

kiadó **popcap** fejlesztő **popcap** ár **20 euró**

A cím teljesen beteg, és a játék sem teljesen normális – merthogy a PopCap tulajdonképpen érdemi változtatás nélkül igázta le a kifáradóban levő toronyépítő stílus rajongóit, valamint a szerkesztőségben tapasztaltak szerint mindenki mást is. A lényeg, a ház (meg az udvar, a tető) megvédése éjjel és nappal a támadó zombiktól. Eszközeink különféle agresszióra kitenyésztett növények: a borsót köpő növény a tüzérség, a csili éget, a napraforgó az ültetéshez szükséges napfényt termeli, a dió akadályt képez, ésígytovább, ésígytovább, szinte a végtelenségig. Ellenfélből is hasonlóan sok van, van repülő, motorizált, páncélos, gumidelfinen úszó és búvár fajta, meg még egy Jacko-jellegű is van, hipnotizáló moonwalk járással. Folyamatosan fejlődünk, minden pálya végén új magot kapunk, a boltban vehetünk extra cuccokat is, vannak minijátékok, fantasztikus zene, bájos grafika. A PopCap megint megcsinálta – megjelenésekor mindenkit megfertőzött, úgyhogy most, a végigjátszás után nincs más hátra, mint várni a kibővített konzolos verziókat… **értékelés 10**







WiiWare

FFIV: The After Years

kiadó **square enix** fejlesztő **matrix** ár **800 np**

Jobban teszed, ha előkeríted a GBA-s vagy DS-es (vagy bármelyik korábbi) Final Fantasy IV-et, mert az új, mobiltelefonokról WiiWare-re átírt játék több, mint erősen épít annak sztorijára. Bár természetesen annak ismerete nélkül is neki lehet vágni az új epizód(ok)nak, az igazi élményt, a régi karakterek új feltűnését, a visszautalásokat csak a veteránok fogják értékelni.

Főhősünk Ceodore, a 17 évvel ez előtt játszódó alap FF4 hőseinek, Cecilnek és Rosának a lánya, a királyság koronahercege. Sokat nem lőnék le a sztoriból, a lényeg az, hogy hirtelen vége a nagy békességnek, és rajtunk múlik, hogy felderítsük a dolgok okát. A játékmenet a régi klasszikust idézi, a SNES-jellegű (bár annál azért helyenként csinosabb) grafikával és a közökre osztott harcokkal. Ezek a régi FF-megoldás szerint zajlanak, a két vagy három karakter együttműködésével előadott speciális támadásokkal kibővítve. Sajnos a labirintusok a régiek, minden kincs, főellenség és titok ott lapul, ahol az alap FF4-ben is.

Egy másik fontos eleme a játéknak az idő múlása, pontosabban a holdfázisok váltakozása. Ez a sztorival van összefüggésben, de a játékmenetre is kihat: bizonyos holdfázisok megerősítenek vagy legyengítenek bizonyos támadásokat, varázslatfajtákat. Sőt, bizonyos ritka szörnyek (még ritkább kincsekkel) csak bizonyos holdfázisokban tűnnek elő, így akinek tápos fegyverekre fáj a foga, annak utána kell néznie a neten, hogy ki mikor szeret az erdőkben mászkálni…

Az imént említettem, hogy Ceodore a központi alak – nos, ez nem egészen igaz. Bár a WiiWare boltból megvásárolható három kezdőepizódban tényleg ő a főszereplő, de az azt követő szálakban ez már nem így van. A megjelenés óta négy újabb fejezet jelent meg, egyenként 300 Nintendo Pontért, melyek mindegyike egy-egy újabb karakter útját meséli el. Augusztusban jön három újabb sztori, és végül szeptemberben érkezik a 800 pontos lezárás, amelyben minden szál összeér, minden titok kiderül! Így együtt már elég borsos lesz a játék ára, 37 euró, de ezért tényleg egy teljes, új kalandot kapunk, rengeteg nézőpontból megvilágítva. **értékelés 9**







XBLA PC PSN

Flock!

kiadó **capcom** fejlesztő **proper** ár **1200 msp/15 euró/15 euró**

Megjelenése előtt messiásként vártam a Flock!-ra, a Capcom birkaterelgetős játékára. A fantasztikus design elvarázsolt, és a Motherflocker nevű UFO-val történő állatkavadászat is remekül festett a videókon. Aztán a program megérkezett, és hatalmasat estem az arcomra. Ennek egyetlen oka van – az irányítás. Ha ez nem lenne ennyire elbaltázva, ha nem lenne ennyire lehetetlen a precíz manőverezés, a tereptárgyak machinálása, imádnám. Elvégre van itt 50 szint, eltérő évszakok között, rengeteg, eltérő módon viselkedő állatka, ragadozók, csapdák és ravasz feladatok. Sőt, még pályaszerkesztő is van minden platformon, de sajnos, sajnos, én nem lehetek a nyáj tagja, mert bár a sírógörcs határáig próbálgattam, de ilyen elbaltázott kontroll mellett ez lehetetlen. Flock you, az irányításért felelős programozó! **értékelés 5**



PSN

Noby Noby Boy

kiadó **namco bandai** fejlesztő **namco japan** ár **4 euró**

Nem feltétlenül nevezzük játéknak, mert inkább egy interaktív játszótér. Egy BOY nevű, színes, kukacszerű lényt fogunk irányítani, aki tud kicsiket ugrani, megragadni dolgokat, lenyelni másokat, de legfőbb tulajdonsága, hogy képes megnyúlni, méghozzá nem is kicsit – kellő lelkesedéssel és koncentrációval akár százméteresre vagy még hosszabbra is nyújtható. És hogy mi a lényeg? Hát, az nem sok van. Nincsenek pontok, időlimitek, ellenfelek, csapdák – semmi tradicionálisan videojátékos dolog. ha online játszunk, feltölthetjük a nyúlásunk mértékét, és ha ez a kollektívában elér egy bizonyos távolságot, akkor BOY társa, GIRL elérheti a Holdat, majd a többi bolygót. A Marsot már májusban elértük, de a Jupiter még messze van, nagyon messze – nem is csoda, hisz ma már nagyon kevesen játsszák. **értékelés 5**





XBLA PC PSN

Puzzle Quest Galactrix

kiadó **d3** fejlesztő **infinite** ár **1600 msp/20 euró/20 euró**

Az eredeti Puzzle Quest, a logikai játékok és a szerepjátékok teljesen bizarrul hangzó szerelemgyereke fantasztikus meglepetés volt. Igaz, az aljas szemét módon csaló mesterséges intelligenciát csak a legtürelmesebbek voltak képesek legyőzni, de a varázslatokkal, mágikus tárgyakkal és partitagokkal megbolondított táblás játék millió rajongót szerzett.

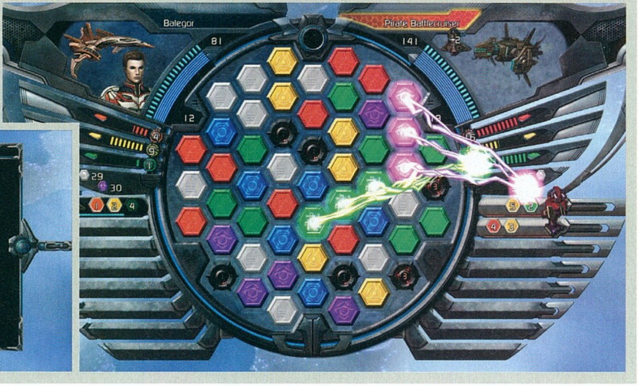
Tekerjük előre két évvel az idő szekerét, és a megannyi kiadás után végre elérkezett a folytatás; amiben már sci-fi környezetben járunk. Maga a játék ugyanolyan felépítésű, mint elődje, tulajdonképpen mindennek megtaláljuk a modern analógiáját. Varázslatok helyett hajónkra feltett fegyverek és kütyük vannak, kutatás helyett bányászatot kapunk, erőnk és intelligenciánk fejlesztése helyett pedig pilótánkat meg hajtóművünket tudjuk erősíteni.

Maga a sztori továbbra is a klisék mentén épül fel, és mivel egy jó 20-30 órás alkotásról van szó, az ember hamar rászokik az átvezető jelenetek elnyomására, és csak a küldetéslistázóból nézi meg, hogy akkor hova is kell repülni.

És akkor jöjjön is a csata, ami talán a legnagyobb csalódás volt. Első pillantásra, főleg, ha csak képek állnak rendelkezésre, nincs nagy változás. Igaz, a színes pacák kinézete modernebb lett, a koponyák helyét bombák vették át, de ugyanúgy ott vannak „varázslataink", életerőnk, eltérő színű energiáink. Ugyanúgy a párosítás a lényeg, és ugyanúgy jutalom jár a négyes vagy ötös kombókért.

A nagy eltérés, hogy a színes ikonok eltűnésekor nem mindig lefelé esve érkeznek be az újak, hanem attól függően, hogy merre mozgattuk a köveket. Ez leírva talán furcsán hangzik, de hamar bele lehet érezni, hogy most már az átlósan kicserélt ikonok után az eltűnő kövek helyére átlósan érkeznek be az újak. A gyakorlatban ez szinte teljesen kiszámíthatatlanná teszi a dolgokat. Eddig lehetett tervezni, akár két-három „összeomlásra", itt viszont ember legyen a talpán, aki tovább tud számolni a láncreakció első lépcsőjénél. Plusz, tegyük hozzá, a gép még mindig csal, szóval akárhogy is taktikázunk, esélyes, hogy ő jön ki jobban belőle… **értékelés 7**





Let's Catch

WiiWare

kiadó **sega** fejlesztő **prope**
ár **1000 np**

Az előző számunkban tesztelt Let's Tap párjáról van szó tulajdonképpen, ugyanazok készítették, és birtoklása esetén pár bónusz is megnyílik a „rendes" Wii-játékban. Egy labdadobálós és -elkapós programról van szó, és bár multiban nem borzalmas, a hihetetlenül magas árát semmiképpen nem éri meg. Meg őszintén: ha labdát akarok dobálni, akkor kimegyek a parkba, a Margit-szigetre, vagy akár egy parkolóba… **értékelés 2**



R-Type Dimensions

XBLA

kiadó **tozai** fejlesztő **southend**
ár **1200 msp**

Balról jobbra mész a kis űrhajóban, és mindent darabokra lősz, ami a másik irányba halad. Ez a receptje a shmup stílusnak, melynek egyik alapítója az R-Type volt. A Dimensions a széria első két részét tartalmazza, régi és felújított grafikával egyaránt. A játékok ma is kellemesen játszhatóak, a csalás-szintű Infinite móddal még kezdőknek is. Csak hát ez kicsit drágának tűnik, elvégre az Ikaruga is csak 800 pont volt… **értékelés 7**



Gel: Set & Match

XBLA

kiadó **gastronaut** fejlesztő **gastronaut**
ár **800 msp**

Bár a kép alapján ez talán nem tűnik fel azonnal, a Gel egyike a millió rakjunk-egymás-mellé-négy-ugyanolyan-színű-izét kategóriába sorolható programnak. Igaz, az akciódúsabb megvalósítás, hogy egy kis emberkével manuálisan lökdössük, hajítjuk, húzzuk a kockákat, sokat ad a játékhoz, főleg a pergős Action játékmódban és még inkább, ha ketten, összedolgozva próbáljuk eltüntetni a zselékockákat. **értékelés 7**





PC

Tales of Monkey Island Episode 1.

kiadó **lucasarts** fejlesztő **telltale** ár **6 euró**

Kilenc évnyi hajózás után minden idők legrettegettebb kalóza visszatér – na jó, ha nem is a legfélelmetesebb, de mindenképp a legszerethetőbb. Guybrush Threepwood a kiábrándítóan gyenge negyedik kalandja után a trilógia szellemiségéhez kanyarodik vissza, gyakorlatilag minden szempontból. Guybrush ezúttal is LeChuckot üldözi, ráadásul úgy, hogy időközben ő maga kezd gonosz szellemkalózzá válni. A Telltale a történet és a dialógusok terén pazar munkát végzett, az első fejezet az elmúlt évek talán legviccesebb és legjobb kalandjátéka, amely több mint három órán át húzza a dolgokat. A feladványok relatíve egyszerűek bár néha túlságosan sokszor ismétlődnek. A Tales legnagyobb problémája talán az eddigi Telltale játékokból átemelt gyurmaszerű és nagyon sablonos karakterek szerepeltetése, de a tökéletes szinkron (Dominic Armato mit sem veszített tehetségéből!), a pazar zene és a remek irányítás mindenért kárpótol – vitorlát bonts, tengerre szállj, Guybrush és a gumicsirke-kerékkel-a-közepén ismét hódít! **értékelés 8**







XBLA

Magic: The Gathering – Duel of the Planeswalkers

kiadó **wizard of the coast** fejlesztő **stainless** ár **800 msp**

Nincs akkor sem gond, ha nem tudod, mit is takar a Magic: The Gathering kifejezés, hisz a játék egy barátságos és igen mély oktatómóddal lett felvértezve. Így aztán megtanulod majd, hogy ez egy gyűjtögetős kártyajáték, hogy egy fantasy világban járunk, ahol két mágus küzd egymás ellen. Megtudod, hogy a földekből, illetve az ezeket jelképező kártyákból lehet varázsenergiát kivonni, és ezeket szörnyek megidézésére, varázslatok elsütésére, tárgyak létrehozására elhasználni. Megtudod, hogy a zöld pakliban mérgező lények és elfek vannak, hogy a dobatós fekete paklit a pokol mélyére kellene száműzni, és hogy nincs is annál rosszabb, mint mikor négy földed van, a kezedben meg csak ötmanás hatalmas lények figyelnek. Ha profi vagy, akinek a szekrény mélyén több ezer gyakori lap várja a sorsát (néhány tucat ritka meg a gyűjtőalbumban, védőfóliában), akkor is örülhetsz, mert ez a feldolgozás sokat ad: rengeteg, eltérő taktikájú ellenfelet, sok fejtörő pályát, kiváló online lehetőségeket. Igaz, teljes paklialakítás nincs, de így is remek móka Platina Angelt idézni az ellenség patkányaira… **értékelés 8**





PSN

Flower

kiadó **sony** fejlesztő **thatgamecompany**
ár **8 euró**

Alig-alig minősül játéknak, sokkal inkább egy vizuális nyugtató gyakorlatnak felel meg: egy virágmagot irányítva a kontroller mozgatásával eggyé válhatunk a széllel. A cél a többi virág beporzása, aminek bekövetkeztét egy hatalmas színrobbanás jelzi, ami végigsöpör a pályán. Bár ellenfelek, akadályok nincsenek, a teljesen egyedi látvány és „játék"-menet miatt sokszor visszatérsz majd ide, akár hónapos kihagyás után is. **értékelés 7**



XBLA PC

Droplitz

kiadó **atlus** fejlesztő **blitz arcade**
ár **800 msp/9 euró**

Emlékszel a Pipemaniára? El kellett vezetni a lassan folyó vizet mindenféle alakú csődarabokkal a kijáratig – na, a Droplitz pont ilyen, csak nyugtató zenével, rengeteg háttérdesignnal, és extra képességű csődarabokkal. Ráadásul nem is az egyszeri vízszerelésen van a hangsúly, mert ha összeállt egy csatorna, pár másodperc után eltűnik, lehet megint próbálkozni. Ha az adrenalin nem fontos neked, vágj bele! **értékelés 5**



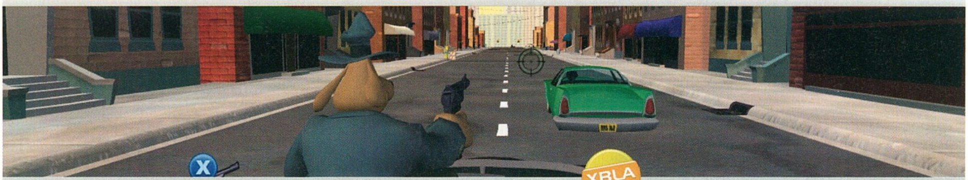
WiiWare

Bit Boy!!

kiadó **bplus** fejlesztő **bplus**
ár **600 np**

Az alapötlet zseniális: ugyanazt a játékot kell lejátszanod hat, egyre fejlettebb konzol képességeit imitálva a NES-től a Wii-ig eljutva. Probléma csak egy van: ez az alapjáték egy félelmetesen nagy szemét, egy ócska Pac-Man klón. Így aztán hiába hangulatos a 2D-ből 3D-be váltó prezentáció, az egy óra játékidőt is alig elérő bit Boy!! csúfosan elbukik, amikor a megmérettetésre kerül sor. **értékelés 2**



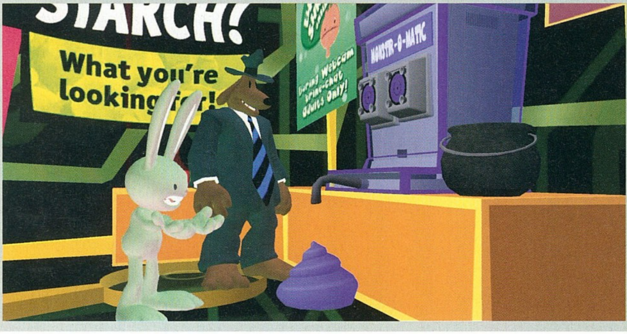


Sam & Max Season 1.

kiadó **telltale** fejlesztő **telltale** ár **1600 msp**

Szavatosságukat szinte a végtelenségig megőrző klasszikus, de egyáltalán nem elfeledett szereplők – a point'n click éra aranykorát megkoronázó Sam és Max tizensok évnyi pihenő után tértek vissza 2006-ban, nem csak a 3D-s tér korlátait feszegetve, de megismerkedve az epizodikus jelleggel is. Az egyszerű kalandjátékból ízlésesen becsomagolható és nagy példányszámban értékesíthető termékké avanzsált ördögien pszichopata nyúl és a noiros detektív párosa megjárta már a képregények világát, kapott saját animációs sorozatot és a nagy feltámadás óta havi bontásban újabb és újabb fejezetekkel gazdagítja saját életművét. Pózerkedés és haknizás helyett Sam és Max továbbra is izgalmas és érdekes, mindenekelőtt vicces kalandokba keveredik őrült világukban – immáron konzolon is, amolyan legnagyobb slágerek jelleggel.

Sam és Max megmenti a világot – ráadásul nem is egyszer, hanem rögtön hatszor, a Save The World (tavaly Wii-n, bolti játékként is megjelent), mostanság XBLA-án karolja egybe első szezonját, egyetlen nagy csomagban kínálva fel a páros kezdeti kalandozásait a háromdés térben. Ami tartalmi szempontból több, mint jó, az egyenként minimum két, de inkább három órányi felfedezést, feladatmegoldást, őrült párbeszédeket és eszelős szituációkat felvonultató fejezetek az 1600 pontos árért remek vételnek tűnnek. És első blikkre azok is, feltéve, ha



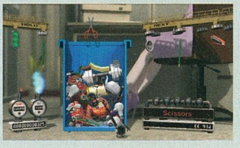


Sam és Max szimpatikusak a vásárlónak. Ami pedig nem mindenkire igaz. A Sam and Max játékok tradicionálisan morbid, kissé kifacsart, néha elvont néha pedig túlságosan erőltetett oldalról közelítik meg a humort, ráadásul mindezt egy néha zavaróan frusztráló és irritáló környezetben teszik. És ez sajnos mind a hat fejezetre igaz, bár a fejlődés látványos, az epizodikus megjelenésnek hála a Telltale folyamatosan tanult a hibáiból éppen ezért a szezon első fele amolyan útvonalkeresés, a dolgok igazán csak az utolsó három epizódnál állnak össze. Akkor viszont nagyon, a Sam and Max tud nagyon humoros, hangosan röhögősen vicces is lenni, ha akar.

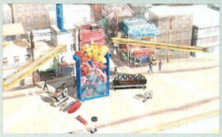
Odáig azonban el kell jutni, a konzolos verzió pedig nem igazán segít ebben. Az XBLA-s kiadás komoly technikai gondokkal küzd, néha nem csak hosszú töltési időt, de szinte folyamatosan ingadozó képfrissítést is produkálva. Ráadásul az irányítás sem éppen pazar, a point'n click megoldás miatt az analóg karok az egér szerepét töltenék be, emiatt viszont a térben való mozgás néha erősen problémás, nem beszélve a tárgyak használatáról. A technikai gondok ellenére a Save the World kihagyhatatlan ajánlat, hiszen a legtartalmasabb kalandjátékosi élményt nyújtja a jelenlegi generáción – ott, ahol kihívója gyakorlatilag egyáltalán nincs. **értékelés 8**

Trash Panic

kiadó **sony** fejlesztő **sony japan** ár **5 euró**



A húsz oldalnyi, apróbetűvel teli „oktatómód" ne ijesszen el, a Trash Panic annyira nem bonyolult játék. Legalábbis akkor, ha nem a toplisták élére akarsz felvágtatni vele, mert akkor te is egy présbe zuhant állatkának fogod érezni magad. Ha azonban le akarod győzni a játékot, akkor készülj fel, mert a kis kék szemetesben összezúzni, felgyújtani, megsemmisíteni minden hulladékot – időre! – idegőrlő is lehet. Inkább menj neki a játéknak zen-szerű nyugalommal, élvezd a beteg, csak-Japánban-készülhetett stílusú zenét és a Havok motor által szolgáltatott fizikát, no meg az egész játék teljesen őrült világát. **értékelés 7**



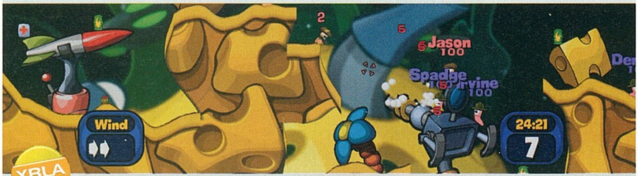
Yosumin Live!

kiadó **square enix** fejlesztő **tose** ár **800 msp**

Noha annak örülünk, hogy a Square vége előállt a digitális fronton valami abszolút nem-Final Fantasy-alkotással, a Yosumint nem tudjuk teljes lelkesedéssel befogadni. A színes pacákkal borított képernyőn mindössze egy feladatunk van: minél nagyobb olyan négyszögeket keresni, melyek mind a négy sarka ugyanolyan színű. Ha egy ilyet bejelölünk, a méretétől függően pontokat kapunk, az üres területet pedig véletlenszerűen tölti ki a játék. A cél az adott idő alatt minél több pont szerzése – és nem több. Oké, van multiplayer meg pár extra bónuszkocka, de ennyi. Az első öt percben még mókás, utána vered a fejed a falba, hogy megvetted… **értékelés 4**







XBLA

Worms 2: Armageddon

kiadó **team 17** fejlesztő **team 17** ár **800 msp**

A kukacok háborúját immár 14 éve vívják már a digitális csatatereken, és megvalljuk, mi még nem unjuk a dolgot. A szabályok se nagyon változtak (illetve amikor igen, akkor valami katasztrofálisan ratyi játék lett az eredmény): általában két csapat áll egymással szemben egy kétdimenziós, gyönyörűen megrajzolt – és hamarosan kráterek által szétvájt – pályán. Elkezdődik az első kör, előkerül az első rakétavető, amelyet a széljárás és a távolság függvényében megfeszítve elsütünk, remélve, hogy az ellenséges girnyó elpusztul, vagy legalább a vízben landol; ami még megalázóbb halálnem.

Aztán ahogy telik az idő, úgy válik egyre elkeseredettebbé a küzdelem, úgy vetnek be egyre durvább fegyvereket a részvevők. Robbanó birkák, banán-gránát, hatalmas szamárszobor, a „Hazugságok Bölénye", napalmeső, nindzsakötélen lengedezés közben elejtett dinamit – és ha ez sem segít, hát akkor a címadó Armageddont is elsüthetjük.

Merthogy az Xbox Live Arcade második Worms-játéka már ezt is megengedi, lévén a legjobb Worms-epizód felturbózott verziója. Kapunk benne egy harminc (plusz öt) pályából álló sztorimódot, amely ugyan nevetségesen könnyű az elején, de falkaparóan aljas és szemét a végére. A sikeresen magunk mögött hagyott küldetések pénzt fialnak, amelyből új sapkákat, sírköveket (fontos!), pályákat és fegyvereket vásárolhatunk. Persze nem ez a lényeg, hanem a multiplayer: a kanapén mellettünk ülő, vagy a neten talált aljas gilisztatenyésztők seregének kifektetése.

A PSN-kukac

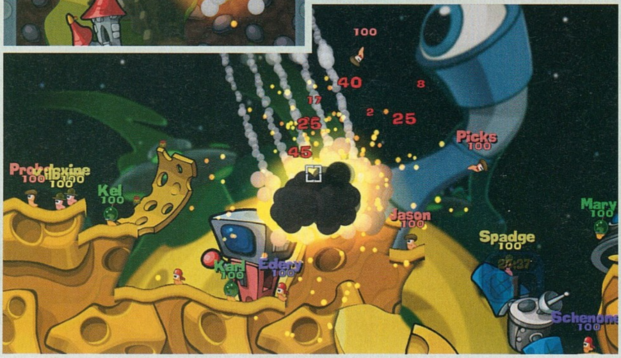
PS3-on sajnos csak a két éves XBLA-verziójú Worms elérhető, de az legalább kibővített formában, új fegyverekkel és hátterekkel. No ez nem jelenti azt, hogy rossz lenne, mindössze annyit, hogy ha van lehetőséged választani, tudd, hogy ezúttal az Armageddon felirat jelzi a vidámabb barakkot. Szerencsére az Xbox-változat programhibáit nem hozták át, úgyhogy itt a trófeák szerzése nem a szerencsén, hanem a gránátozási képességen múlik.

Az online kód az előddel ellentétben atomstabil, ráadásul az egyszerű deathmatch mellett több más lehetőség is vár a kukacmészárosokra. Ráadásul az achievementek is elősegítik az agresszív online játékot, és szerencsére vannak is az arénákban. Sőt, a Team 17 tervei szerint lesznek is, hisz a főmenüben figyelő opció tanulsága szerint letölthető extrák is várhatók.

Mi van még: az eddigi legszebb Worms-grafika, a szokásosan magas színvonalú zenék és a millió kukac-hang. Játékmenet szintjén talán a függőlegesen is terjeszkedő pályák nyújtják a legnagyobb meglepetést – de ez esetben örülünk is, hogy nem akarták átalakítani azt, ami működik. **értékelés 8**







XBLA PSN

Watchmen: The End is Nigh – Ep.1.

kiadó **warner bros.** fejlesztő **deadline**
ár **1600 msp/15 euró**

„Vedd a klasszikus játéktermi, kétfős, oldalra scrollozós verekedős játékokat, adj hozzájuk mozihasonmásokat, színes fényekkel majdnem széppé tett látványvilágot, és cserébe vegyél ki belőle minden élvezetet. Online játékmódokat ne tegyél bele, hogy legyen újítás a folytatásra." Nagyjából ez volt a készítők receptje, így a Watchmen játékfeldolgozása sajnos túl kevés lett – főleg ezért a bődületesen magas árért. **értékelés 3**



XBLA PSN

3 on 3 NHL Arcade

kiadó **ea** fejlesztő **ea canada**
ár **800 msp/8 euró**

Nagyfejű, fogatlan kanadaiak ütik egymást a ringben – eddig minden rendben. Az egy gép előtt vívott csatározások kellemesek egy ideig, online már senki nem játszik, a gép ellen meg az első meccs után unalmas, hisz nincsenek csapatok, eltérő képességű játékosok (mindenki a három „kaszt" egyikébe van besorolva), bajnokságok, vagy neadjisten, hát, NHL… Bónuszjátéknak remek lenne, pénzért osztogatva nem annyira. **értékelés 5**



WiiWare

Swords & Soldiers

kiadó **ronimo** fejlesztő **ronimo**
ár **1000 np**

Vitathatatlanul a mezőny egyik legjobb játéka, a WiiWare rendszer kihagyhatatlan alkotása. Az még csak hagyján, hogy remekül néz ki és király zenéi vannak, no meg tele van extra tartalommal, maga a játékmenet mesés. Egy oldalra scrollozós stratégiai játékról van szó, és bármilyen hülyén is hangozhat ez, a lényeg, hogy a dolog működik. Mit működik – magával ragad, és nem is enged el a három kampány legvégéig. **értékelés 9**



LOCOROCO HI

Új rovatot indítunk – a kézikonzolok között helyet szorítottunk a mobiljátékoknak is. Az apró programok sok százmilliós üzletet jelentenek, és nálunk is tízezrek szórakoznak velük. Első körben a tavasz és a kora nyár filmbemutatóihoz illesztettük a felhozatalt. A rovat támogatója a Vodafone!

KIADÓ **GLU** | tyler | 8.5

A PSP-től a telefonig vezető rázós útszakaszt talán még sosem sikerült ilyen hatékonysággal megtenni, az pedig külön öröm, hogy a látogatóba érkező vendég abszolút szívesen látott – a húzócímek migrációja mobiljátékok esetében természetes dolog, de az átmenettel járó jelenségeket ecsetelő panaszkönyv Biblia-vastagságú. Míg a LocoRoco a Sony handheldjén éppen csak kóstolót szedett magának a platform technológiai adottságaiból, addig a mobilokból kifacsarja az utolsó csepp erőforrást is, a képernyő innenső oldalán azonban mégsem érződik az izzadtságszag. A portolás létjogosultságát a pofonegyszerű kezelés is igazolja – az eredetileg a ravaszgombokra pakolt kontroll itt szintén két iránygombra telepszik, tökéletes táptalajt biztosítva az autentikus játékélménynek.

Abból pedig van, plafonszakadásig. A Flash-design



elemeiből bőségesen merítő hátterek stílusa, a pálya döntögetéséből és a kisgömböcök terelgetéséből fakadó szórakoztatási faktor, maga a mosolygásra ingerlő, megkapóan tarka világ, a könnyű áttekinthetőség, a gyors belerázódás és a ravasz pályatervezési struktúra egyaránt visszaköszönnek – márpedig a LocoRoco savát-borsát ezek adják meg. Egy perc alatt megkedveled, tíz perc alatt megismered, a további idő pedig azzal telik, hogy próbálod abbahagyni – a játékot is, és a vigyorgást is.

Kötekedésre szinte csak a 16:9-es képarányról vertikálisan fektetett nézőpont adhat okot, de a pályák felépítésével ezt sikerült ügyesen kompenzálni. A másik, valóban fájdalmas



pont a hangszekció erőteljes megnyirbálása, de erre az UMD lemezek 1.6 GB-os kapacitása és a letölthető mobiljáték 390 kbyte-os mérete közti különbség magyarázatot (és felmentést) is ad. Bár a héliummal inhaláló, infantilis kórus hangját a PSP-játékosok reflexszerűen hiányolni fogják, ennyi kompromisszumnak bele kell férnie – a maradék még így is az egyik legminőségibb játék, ami jelenleg mobiltelefonon elérhető. ■



MOZGÁSBAN **GYORSTESZTEK**

Metal Gear Ac!d 2

KIADÓ **GLU**



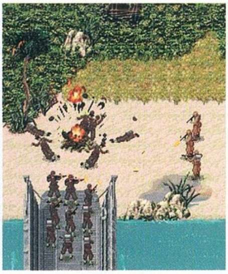
Az ezerszer kiátkozott PSP verzió végre megnyugvásra találhat – a Metal Gear Ac!d remekül érzi magát mobilon. A valós idejű akció-elemekre építő Solid-széria helyett egy, a telefon öreguras tempójához jobban illő kártyajátékot kapunk, olyan formában, ahogy azt már korábban megszokhattuk. Snake főszereplői posztja továbbra is változatlan, de a játékmenet központi eleme immár a harminc lapból kiválasztott hat kártyára, a körökre osztott fordulókra és a taktikázásra összpontosul. Alaposan átgondolt lehetőségek teljes tárháza, rétestészta hosszúságúra nyújtott főjáték, Quick Play opció a buszmegállós várakozásokhoz, egyszerre funkcionális és kellemes audiovizuális prezentáció. A sorozat iránti rajongás nem alapfeltétel a játék élvezetéhez – sőt, bizonyos esetekben a hiánya még jóleső hatással is bírhat. ■

7.0

TYLER

CoD: World at War

KIADÓ **GLU**



Bár ez az a cím, amely asztali konzolon viszonylagos népszerűségnek örvend, mobiltelefonon még egy stílusváltás után sem képes megtalálni a helyét – és akkor a dicsőségről az okafogyottság miatt ne is beszéljünk. Pedig a felülnézetes akciójátékból többet is ki lehetett volna hozni: a Cannon Foddert idéző látványvilággal önmagában még nincs baj, csak a mögé pakolt játékmechanika motorja köhög a kanyarban. Abszolút könnyed akció jellemzi a kilenc, fél kézzel végigzongorázható küldetés mindegyikét. A regenerálódásra fedezékbe bújva kerül sor, a célzás automatikus, az alap gépfegyveren kívül pedig csak a # gombbal előcsalható gránátvetés színezi némileg az egyhangú pufogtatást, no meg az esetenként felrobbantható egyéb objektumok. Elkerülni, nagy ívben. ■

4.0

TYLER

Aces of the Luftwaffe 2

KIADÓ **HANDYGAMES**



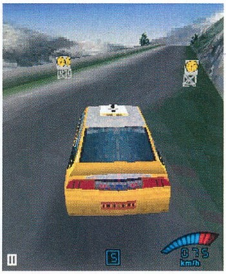
Klassz, hogy a szimulátor-törekvések a gyengébb platformokon shoot 'em upba fordulnak – mi mást is mondhatnék a felhozatal lelkes fogyasztójaként? Mondjuk valami olyasmit, hogy „kár, hogy néhány vonzó felvillanáson kívül ezek az anyagok ritkán képesek maradandót nyújtani" – elvégre a kritikátlan fogyasztás az ízlés elkényelmesedésének előszobája. AotL-ismertető tömören: nem rossz. Bővebben: látványt és témaválasztást tekintve a Xevious és az 1942 keresztmetszete, karaktert pedig az iránygombok kétszeri lenyomásával behozható manőverek – kitérés, „öklelés" – kölcsönöz neki. Címszavak: alapfegyverzettel kilőhető repülőgépek, lebombázható bunkerek, a földszintesnek tűnő látványt megbolondító effektek – mint a parallax scrollozó felhőréteg, vagy az egységek portréi. Megközelítés: fenntartásokkal bár, de mégis ajánlott. ■

6.0

TYLER

V-rally 3D

KIADÓ **GLU**



Mobiltelefonra 3D-s autóversenyt készíteni embert próbáló feladat, ám a Fishlabsnél ügyes alkimisták párolták robbanásveszélyesre a valóban minőségi engine-t. A nemrég porba alázott Fast & Furioushöz képest mind a látvány, mind a sebesség teljesen rendben van – a probléma akkor kezdődik, amikor a demózó játék felett átvennénk az uralmat. Egyetlen banánhéjon csúszik el és omlik össze az egész koncepció: a gázadáson. Ez ugyanis vagy automata, vagy manuális – előbbi esetben csak a kormányzásra kell figyelnünk, ám a kanyarbevételek igencsak rázósak lesznek, ilyenkor pedig keresni sem érdemes a játékban a precíziót. A kézi gázfröccsöket viszont a billentyűzetkiosztás gyilkolja meg: lehetetlen pontosan bevenni a kanyarokat, ha közben a D-pad előre irányán tartjuk a hüvelykujjunkat – legyen ez intő jel mindenkinek, aki mobilos autóverseny készítésére adná a fejét. ■

4.0

TYLER



Bár a képből talán úgy tűnhet, de Beatles számok nincsenek az Unplugged kiadásban



Rock Band Unplugged

ALAPOZÓ Léggitáros játék, léggitár, pengetés, dobolás vagy énekelés – azaz hangszerek nélkül. Megdöbbentő húzás, ezért mindenkinek nem is jöhet be…

adatlap

kiadó **ea**
fejlesztő **backbone**
platform **psp**
megjelenés **jún. 9.**
multiplayer **nincs**

Az utóbbi évek legnépszerűbb játékműfaja a gitár- és rockbanda-szimulátor, és a zsáner legnagyobb tragédiája éppen az, hogy villámgyorsan lett nagyon sikeres. Mert a játékmenet alapja faéknél is egyszerűbb – nyomd meg a sárga gombot, amikor a sárga bigyó jön a képernyőn –, és erre egyre nehezebb eredeti folytatásokat építeni, miközben erre volna igény. A nyilvánvaló üzleti érdekeken túl ezért lehet, hogy a műfaj kézikonzolokon is keresi a helyét, most jelent meg például a Rock Band Unplugged a PSP-re. És a játék nagy tanulsága, hogy rockbanda-szimulátornak nincs sok keresnivalója egy mobiltelefonnál alig nagyobb kütyün.

Az ilyen zenei játékok lényege ugyanis az illúzió, minden más csak sallang. Gitár és dob alakú kontroller kell, meg rendes hangrendszer, hogy a játékos úgy érezze, ő irányítja a zenét. Amikor a Guitar Heróval játszunk, nem annak örülünk, hogy ügyesen nyomkodjuk kékre a kéket, zöldre a zöldet, hanem annak, hogy fél óra gyakorlás után már lezúzzuk a Metallicától a One-t (miközben egy igazi gitárral fél év után is legfeljebb a House of the Rising Sun menne). És ezt az illúziót képtelen megteremteni egy kézikonzol, legalábbis a pengetés illúzióját megadó extra hardver nélkül. De tényleg, mi lesz a következő? Rock Band kvarcórára? Guitar Hero kenyérpirítóra? Wii Music vízforralóra?

Egy tekintetben ez igazi Rock Band: minden héten kapunk letölthető számokat a korongon levőkhöz

Szóval a Rock Band Unplugged eleve vesztes helyzetből indul, és ezen csak tovább ront azzal, hogy mind a négy hangszert (gitár, basszus, dob, ének) a játékosnak kell lejátszania – persze nem a megfelelő kontrollerekkel, hanem a PSP gombjaival. A négy hangsáv akkordokra van osztva, és ha sikeresen lejátszunk például egy gitárakkordot, váltanunk kell dobra, énekre vagy basszusra. Ha mindegyik hangszeren jól játsszuk az akkordokat, rendesen szól a dal, de ha nem, a hangszerek elhalkulhatnak, és hamar tényleg „unpluggeddá" válhat a produkció. Mivel az akkordokat folyamatosan váltogatni kell, a játékmenet úgy fest, hogy 8-10 hangjegyenként ledobjuk a gitárt, átülünk a dobok mögé, vagy gyorsan mikrofont ragadunk, hogy aztán újabb 8-10 hangjegy után megint visszavegyük a gitárt, és így tovább. Bár a szaksajtó nagy részének tetszett ez a megoldás, szerintem irritáló így a játékélmény: hektikus, kapkodó, és méltatlan a Rock Band sorozathoz. Így hiába vannak a 41 dalból álló repertoárban olyan slágerek, mint a Jackson Five-tól az ABC vagy Billy Idoltól a White Wedding, és hiába lehet még hozzá letölteni olyan remek számokat, mint a Muse-tól a Hysteria, a Rock Band Unplugged az egyik legrosszabb zenés játék, ami valaha készült.

A grafika szép, a számok igen jól szólnak, de hangszerek, vagy legalább pengetés nélkül ez nem az igazi…



MÁSVÉLEMÉNY
SASA ÉS A ROCK

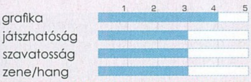
Nem játszottam annyit az Unpluggeddel, mint a Sasa, de én már az E3-mon a játékkal eltöltött negyed óra alatt is úgy éreztem (és ez az azóta legyűrt tucatnyi szám során sem változott), hogy megszületett az a Rock Band, ami gitár nélkül is élvezhető! Tény, hogy a műfaj gitárral az igazi, ahogy az is igaz, hogy a DS-re kapható Guitar Hero a felcsatolható nyakkal és a pengetővel közelebb áll a valósághoz, mégsem éreztem azt, hogy nem működne a dolog!

Az ének ezúttal ugyanúgy működik, mint bármely másik hangszer: gombnyomogatással





576 értékelés



VÉLEMÉNY

Az illúzió a plasztikgitár-mentes Rock Banddel szertefoszlik, és a játékos meglátja, mi van mögötte: csak egy unalmas, kiábrándító ügyességi játék, mintha kontrollerrel Guitar Heróznál…

stöki **6.1**





Shin Megami Tensei

Devil Survivor

ALAPOZÓ A Shin Megami Tensei-univerzum démoni teremtményei beférkőznek a vattacukor-ízű mesevilágokról és zabálni való állatkákról elhíresült kézikonzol burkolata alá. Természetazonos aromával és édesítőszerrel kevert nyílt nap a purgatóriumban.

A Devil's Survivor világrajövetelét egy veszélyeztetett terhesség előzte meg – a komolyabb témákat boncolgató, nem ritkán botrányt kavaró szerepjáték-sorozat már önmagában is robbanásveszélyes anyag, ha pedig egy olyan konzolról beszélünk, ahol a tizennyolcas karikával felstemplizett játékok szinte a gyártósorról jutnak a zúzdába, majdhogynem borítékolhatjuk a biztos bukást. De (ahogy a Knights in the Nightmare ismertetőben is elhangzik) az Atlus játékai nem az alaposan kitaposott ösvényeken haladnak; és éppen ezért van rajtuk biztosítókötél. Jelen esetben a kötelet egy „Tini" besorolás szimbolizálja, amitől minden, az okkultizmusra és a fajsúlyos snittekre begerjedő rajongó agyában túlhevülhet a biztosíték. Az ő megnyugtatásukra leszögezném: a Devil's Survivor sztorija még akkor is felborzolja a szőrt a tarkón, ha nem Hitler feltámasztásával és videojátékba oltott mélylélektannal teszi ezt.

Jobb helyről merít: a tavalyi év sikerjátékából, a The World Ends With You-ból. Adott a hét nap múlva bekövetkező világvége, a bejárható lokációk közt feltűnő Shibuya, és a fiatal főszereplők, csak a misztikus, bizarr, ám a Jet Set Radio jPop-világánál jóval árnyaltabb, baljósabb körítés változott. A bejárandó út mellett előre megjósolt gyilkosságok, halálos veszedelemmel fenyegető démonok, taktikai RPG-ket idéző játékmenet, választékos karakter-felhozatal, no meg az SMT-világból megismert ellenfelek és varázslatok tetszelegnek útjelző táblaként.

A paletta tehát kellően tarka, ám mégis harmonikus mintákkal kápráztat. A Devil's Survivor okosan összeállított stílus-egyveleg. Kalandjáték, hiszen nagy hangsúlyt fektetnek a beszélgetések során meghozott döntéseinkre – még akkor is, ha az elsődleges prioritást a harc kapja a játékban. Taktikai szerepjáték, elvégre honnan máshonnan lenne ismerős a négyzethálós alapon felosztott terület, a különféle elérhető mágikus képességek, a csapatmunkára és a megfelelő akció kiválasztására alapozó stratégia? Shin Megami Tensei játék is, elvégre feltűnnek az onnan ismerős ellenfelek és a kritkus támadások okos megválasztására alapozó összecsapások.

Az Atlus szinte megszámlálhatatlanul önti ránk DS-es RPG-it – a Devil Survivor az eddigi legjobb ezekből

Újdonság a démonok toborzása, akiket a megszokott megidézésen, valamint a fuzionáláson kívül immár meg is vásárolhatunk egy árverés keretein belül: ezt a magunkkal cipelt COMP nevű készüléket tehetjük meg. Ezen keresztül tarthatjuk a kapcsolatot a többiekkel, ezen át értesülhetünk a majdan bekövetkező gyilkosságokról, és a helyszínek közti navigációt is ezzel oldhatjuk meg. Fontos szerepet kap a történetvezetésre kiható idő is: az előre megjósolt halálesetek megelőzéséhez mindig a megfelelő időben kell a megfelelő helyre érkeznünk, és persze a bekövetkező világvégét sem árt megállítani...

Menni fog – a Devil's Survivor adja magát. Nem könnyen és meg, hanem azonnal, el. A zsebkonzolon is autentikus SMT-látványvilággal kecsegtető grafikai prezentáció, a kissé monoton és semleges, de mégis találó hangaláfestés, a kellemes szereplőgárda, és a finoman kibontakozó történetben feltűnő snittek elegye először lazán körülfonja a játékost, később pedig már teljes súlyával rátelepszik. Modern, kifinomult, okosan merész darab: a szélsőségek helyett inkább egy kellemesen borzongató, remekül felépített játék élményével kecsegtet. ■

adatlap

kiadó **atlus**
fejlesztő **atlus**
platform **ds**
megjelenés **jún. 23.**
multiplayer **nincs**

■ **A történet és a karakterek a szokásos Shin Megami Tensei komolyságot hozzák**



576 értékelés

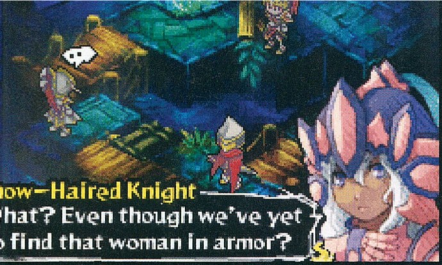
	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Nem interaktív okkultizmus, hanem egy taktikai RPG formájában prezentált Shin Megami Tensei-játék – korhatár-indextől függetlenül kiváló cserealap.

tyler **8.0**









Knights in the Nightmare™

ALAPOZÓ A Stingnél úgy pusztítják a konvenciókat, mint a baltás gyilkos az áldozatait, de a videojátékok Charles Mansonjának lenni még nem a halhatatlanság…

adatlap
kiadó **atlus**
fejlesztő **sting**
platform **ds**
megjelenés **jún. 02.**
multiplayer **nincs**

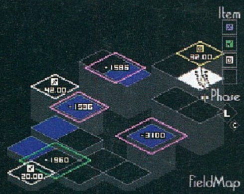
A Knights in the Nightmare első japán videója a megfoghatatlanságra alapozott: a csodás, teljes képernyős művészi rajzokkal kevert ingame snittek pontosan ugyanannyit árultak el a bizarr RPG-ről, mint a tényleges játékmenetet bemutató mozgóképek, vagy az éles teszt során megejtett fejesugrás – azaz szinte semmit. A stílus-térképen elhelyezhetetlen anyag nem a közvetlen kellemével csábít, hanem a kisugárzásával – „én nem tudom, mi ez, de jó nagyon", ahogy a költő mondja. Ez a tökéletes önvédelem: a játék annyira sajátos, hogy nem lehet rossznak nevezni, az önállósodás ezen szintjén ugyanis még viszonyítási alap sincsen.

Bár elképesztően bonyolultnak tűnik, a valóságban a Knights túl kevés lehetőséget ad a játékosnak…

Az egyedi, masszív felépítményehez észbontó részletességű oktatómódot kapunk, az RPG-k hagyományos szabályrendszerének csárdás pofonját; ugyanis a Knights in the Nightmare két szokatlan ízt, a shoot 'em upot és a stratégiai RPG-t párolja egy fedő alatt. Az általunk irányított karakterek nem képesek megmozdulni, illetve megsérülni: a csapásokat a kurzor kapja, amellyel a csatatéren kommandírozhatjuk varázslóinkat, harcosainkat, papnőinket és íjászainkat. Az ellenfelek egyre rafináltabbá váló lövedékzáporral terítik be a képernyőt, melyet a kurzor óvatos manőverezésével kerülhetünk ki. A helyben toporgás csak ránk vonatkozik, az ellenfelekre már nem: ők előre meghatározott útvonalakon grasszálnak, bóklászásukat pedig a megfelelő karaktert/fegyvert kiválasztva tehetjük pokollá, ezeknek a hatósugarával sakkozva. A támadásokat a karakterre szorított ceruzával „gerjeszthetjük", majd az ellenfelek befogása után felengedve csaphatunk oda. Ilyenkor kristályokat püfölhetünk ki a teremtményekből, melyeket a kurzorral összegyűjtve aktiválhatjuk a korábban kiválasztott fegyvereket. Ezeknek a pusztítási faktora nem ritkán a százszorosára turbózza fel az alaptámadást, és így csak korlátozottan vehetőek igénybe: egy idő után a kristálykészlet kiapad, amelyet a fázisváltással orvosolhatunk, a Rend és a Káosz kapcsolóját átbillentve. A két fázis közti váltással a támadási felület megváltozik, így a korábbi taktikák is felborulnak, míg mások elérhetővé válnak – mintha a ló L alak helyett immár átlós alakzatban támadhatna egy sakkpartin.

Az ötlet életképes, a struktúra pedig kirúgott mankókkal is egyenesen áll, ugyanakkor van ok a fanyalgásra. A grafikusok, ha Monet palettájáról dolgoztak is, az akció közben sokszor nem látszik: tiritarka lövedék-függönyök, karakter-kontúrok és izometrikus, egyedi sakktábla drótváza borítja a játékteret. A későbbi szinteken az ellenfelek hatósugárba kerülését sokszor csak az bírja cérnával, akinek már az óvodában is Windows-homokóra volt a jele, a hosszadalmas, nem ritkán 40-50 körös, percben ugyanennyi időt igénylő csaták kézifékes szenvelgéséhez pedig nem egy kézikonzol az ideális platform. A sztorit elnyomja a taktika, a fonál felvételét pedig nem segítik a sokszor időben visszafelé haladva elmesélt epizódok. Karakteres, néhol nyers, néhol túlfűszerezett finomság: a lepra menzakoszt és a csúcsgasztronómia közt megrekedt, mégis figyelemre méltó csemege, melynek „elit" jellegét csak erősíti az igényes prezentáció. Az Atlus ugyanis nem csupán a horribilis áron kínált limitált példányokhoz, hanem a „sima" kiadáshoz is mellékelte a játék hanganyagát tartalmazó soundtrack CD-t. ■





■ **Csak a tutorial másfél óra – utána már érteni fogod, hogy mi is ez a sok izé a két képernyőn**





576 értékelés

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

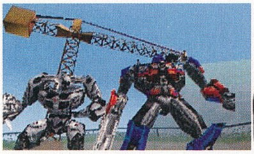
Öntörvényűsége egyszerre elbájoló és idegesítő – a kettő közti ingadozást a megközelítés iránya és az éppen mutatott arca egyaránt befolyásolja.

tyler **7.0**

KÉZIMUNKA **GYORSTESZTEK**

Transformers: Revenge of the Fallen

KIADÓ **ACTIVISION BLIZZARD** FEJLESZTŐ **VICARIOUS VISIONS** PLATFORM **DS**



A Decepticons és az Autobots alcímmel ellátott különböző verziók kiadása – noha már korábban is megszokott volt – olyan szempontból forradalmi, hogy egy általában almenüként szereplő szegmenst keveseknek van pofája két külön dobozban piacra dobni. A két verzió radikálisan különböző játékmenete esetén mindez még érthető manőver is lett volna, ám mivel a központi mechanika 99 százalékban megegyezik, ez egyszerűen csak a költőpénz elleni merénylet; különösen azért, mert egyikük sem nevezhető jó játéknak. Lehangoló lövöldözés, suta alakváltó manőverek, kidolgozatlan játékmenet, a korai PlayStation-érát idéző puritán 3D-s megoldások, begyűjtött Energon általi karakterfejlesztési lehetőség. Ennyi. A némi szórakozást is nyújtó multiplayernek köszönhető, hogy nem borzasztó, hanem egyszerűen csak rossz játéknak lehet nevezni. ■

TYLER **3.0**

Catan

KIADÓ **CDV** FEJLESZTŐ **EXOZET** PLATFORM **DS**

Kevés társasjáték tud videojáték-formában is életképes maradni, a Catannak azonban sikerül, ami nem is csoda a korábbi XBLA-sikereket elnézve. A Nintendo DS verzió is hasonló játékmenetet kínál: megvan a győzelmi pontokra építő szabályrendszer, a város- és úthálózat-fejlesztés, fontos szerepet kap a tengeri és egymás közti kereskedelem. Az egyszerűnek tűnő külső mögött komplex, sok-sok órányi szórakozást biztosító felépítmény húzódik meg. Bosszankodni egyedül a kissé ízléstelen karakterportrék miatt lehet, és az sem túl örvendetes, hogy – a táblás játékok átiratainak többségéhez hasonlóan – a Catan gépi ellenfelei pofátlan csalásokkal próbálják magukat mesterséges intelligenciának tettetni. Igazából többjátékos módban képes kimutatni a foga fehérjét – ez pedig a forrásanyagot számítva nem is meglepő. ■



TYLER **7.0**

MySims Racing

KIADÓ **EA** FEJLESZTŐ **EA REDWOOD SHORES** PLATFORM **DS**



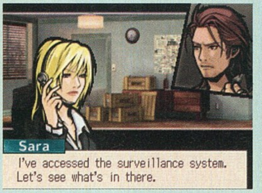
A MySimsszel kapcsolatos előítéleteim sziklaszilárd alapokon nyugszanak – mindet kipróbáltam, mindegyiknél felzokogtam. Komplexus fűtötte játéksorozatról beszélünk: a múlt hónapban tesztelt (szidalmazott) MySims Party WarioWare-babérokat kívánt aratni, míg a MSR egyenesen Mario Kart szeretne lenni. Sansztalanul. A Quick Race és a Story Mode kölcsönösen próbálják megmenteni egymást: míg az előbbi a semmiben nem kiemelkedő minőségű versenyekkel próbál csábítani, addig az utóbbi kétségbeesetten próbálja feledtetni annak hiányosságait, olyan elemekkel kendőzve el a hibákat, mint a lagymatag tempó, a fragmentált játékmenet, és a testreszabási lehetőségek dacára is sablonos, jellegtelen kivitelezés. Nem lehet annyira unni a Mario Kartot, hogy ez nyújtson helyette változatosságot. ■

TYLER **3.0**



MIAMI CRISIS

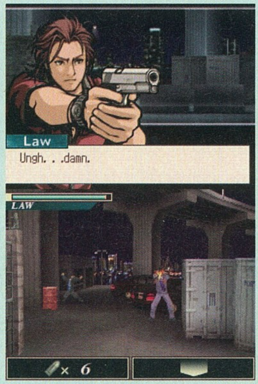
KIADÓ **KONAMI** FEJLESZTŐ **HUDSON** MEGJELENÉS **2009. SZEPT.** PLATFORM **DS**

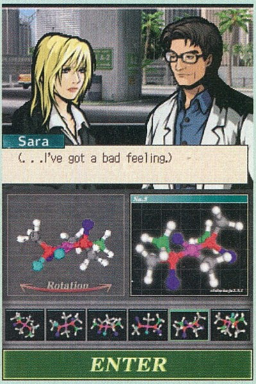


Lehet, hogy egyesek szemében David Caruso a menőségi mutatón erősen a felső értékeket ostromolja stílusosnak szánt egymondatos felvezető monológjával és utánozhatatlan „macsó mozdulattal veszem fel a napszemüvegem" mozdulatával, de annyira sosem lehet cool, mint a Miami Crisis főhőse – Law Martin. Törvény Márton, ha magyarosak akarunk lenni. De ne akarjunk, a Miami Crisis a nyolcvanas évek amerikai rendőrös sorozatainak adóz, elsősorban a Miami Vice-nak és a kor könnyed hangulatának. Így tekintve viszont közel tökéletesen.

A Miami Crisis első blikkre Phoenix Wright-klón, másodikra pedig pláne: a hasonlóság nem véletlen, a Hudson nagyon ügyesen aknázza ki a Capcom sikerszériáját, annak vázát elcsenve. Law viszont nem ügyvéd, hanem rendőr, méghozzá a forrófejű fajtából – a történet elején akció közben elhullott társát kívánja megbosszulni egy drogkartellbe való beépüléssel, ám rövid időn belül bukja az álcáját és kénytelen segítségért folyamodni Sara Starling FBI-ügynökhöz. A páros együttes erővel ered a bűn nyomába, erőteljesen vegyítve több játékstílus elemeit; ám alapjáraton a kalandjáték-alapokra építve. A MC jelentős részét a szereplőkkel való párbeszédek és a helyszínek felfedezése teszi ki, így mozdítva előre az aktuális ügyet, ám az itteni barangolás messze nem olyan kézreálló és gördülékeny, mint a múzsánál: a karakterek csak a menüben jelennek meg, ahogy a megvizsgálható dolgok is, jelentősen akadályozva ezzel a zökkenőmentes előrejutást.

Pedig ez csak a MC egyik szelete, ott van még a Time Crisisból kölcsönzött fénypisztolyos lövöldözés, a nyomozást elősegítő minijátékok tömkelege, valamint a rengeteg gyenge dialógus. Gyenge, de jó értelemben, a Miami Crisis egyetlen percre sem veszi komolyan magát, szándékosan túljátszott párbeszédekkel és sablonos jelenetek tömkelegével ábrázolva az öt ügy mindegyikét. Méghozzá jól, a két karakter ténylegesen eltérő játékstílust prezentál, így a végigjátszás garantált – ahogy az élvezet is, az MC tisztességes Phoenix Wright klón temérdek újdonsággal, kissé alacsonyabb színvonalon, de éppen eléggé szórakoztató és tartalmas formában ahhoz, hogy érdemes legyen vele futni pár kört. Phoenix Wright gárdája ugyan őszig pihenőt tart, de Law addig is tartja a frontot, méghozzá a törvény teljes szigorával. ■





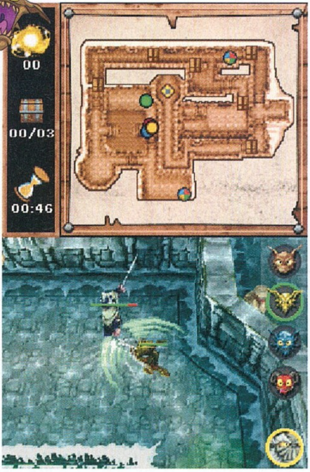
értékelés W — A Miami Crisis tisztességes kalandjáték minijátékokkal dúsítva, elsősorban a nyolcvanas évek és a rendőrös sorozatok kedvelőinek. **7.0**



■ Hát igen, mi sem egészen tudjuk, hogy mit kezdjünk ezzel a játékkal...

Overlord Minions

KIADÓ **CODEMASTERS** FEJLESZTŐ **CLIMAX** PLATFORM **DS** MULTIPLAYER **NINCS** MEGJELENÉS **JÚN. 23.**



A videojátékos híroldalak böngészése közben néha rápillantok az aktuális játékfejlesztői álláshirdetésekre, de nem szúrt szemet, hogy a Climaxnál agyhalott vagy narkolepsziás tesztereket kerestek volna. Pedig az tíz perc után feltűnik, hogy a toborzás sikeresnek bizonyult; más magyarázat nincs arra, hogy ez a produktum ebben a formában hogyan juthatott el a fejlesztőgépektől a gyártósorig.

Az elmélet még megáll a lábán. Négy különböző kis rusnyaságot kell terelgetni a viszonylag korrekt módon kidolgozott szinteken, melyeknek mindegyike speciális képességekkel rendelkezik. A zöld keresztülnyargal a mérgező gázon, a kék gond nélkül átszalad a vízen és a jégen, a vörös immunis a tűzre, a kezdéskor bedobott barna pedig a tárgyakat képes összeszedni. Aztán elkezdődik a játék, és a kizárólagos inputként felhasznált stylus a képernyőbe döfve végzi, a DS pedig a sarokban – az Overlord Minons ugyanis irányíthatatlan. Egy egyszerű tárgy felvétele is percekig tartó pöcögtetésbe torkollik, a későbbi, időzítést és taktikázást megkövetelő szintek esetében pedig falrepesztő ordítozásba. Ez a fokú kezelhetetlenség pedig megengedhetetlen: csak a némi szórakozást kínáló bossharcok és a változatosnak mondható feladatok nyújtanak némi vigaszt, amit a képernyő kapargatására épülő harcok gyorsan száműznek is. Ezzel a felhozatallal az Overlord nem lehet több a Phantom Hourglass rusnya és letagadott zabigyerekénél – és a papír még így is belepirul, hogy egymás mellett szerepel a nevük. ■

■ A grafikus design elsőrangú – nagy kár, hogy a játékdesign nem ezt a mintát követi



értékelés
tyler

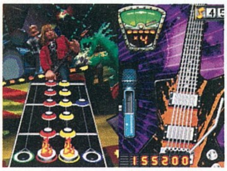
Ha mindenképpen kis goblinok irányítására vágysz, akkor a konzolos verziókat tudjuk csak ajánlani – ez félresikerült!

3.0

KÉZIMUNKA **GYORSTESZTEK**

GH: MODERN HITS

ACTIVISION • VICARIOUS VISIONS • DS



Gitárzúzás kicsiben gitár nélkül, sokadik alkalommal. A hordozható Guitar Hero ezúttal a modern klasszikusokból szemezget, méghozzá nem is akárhogy: a britpop és az alternatív stílus előtérbe helyezésével a széria egy nagy hiányosságát pótolja olyan előadók segítségével, mint a Klaxons, a Fratellis, a Franz Ferdinand vagy épp a Modest Mouse. A felhozatal új, a játékmenet viszont változatlan, a plasztik gombnyomogatás és pengetés folyamata továbbra is úgy zajlik ahogy eddig – egyedüli probléma csak a zene tömörítéséből eredő torz hangzás, főleg a vokál és a háttérzajok terén. Az értelme és a létezésének oka még mindig erőteljesen megkérdőjelezhető, a minősége viszont még mindig rendben van - csak épp csodát és rockélményt ne várjon tőle senki. ■

w **7.5**

LEGO BATTLES

WARNER BROS. • HELLBENT • DS



Klasszikus stratégia a LEGO-univerzumba ágyazva: az Indiana Jones és a Star Wars világok után a LEGO-figurák most a saját kis világukban kalandoznak. A Lego Battles nem túl eredeti, de kifejezetten tartalmas Warcraft-klón, olyan alapvető kelléktárral, mint a nyersanyaggyűjtés, a bázisépítés és az egységgyártás. A kampány hat különböző fajt vonultat fel (olyanokkal, mint az alienek vagy a kalózok), párhuzamosan futó történettel és folyamatosan megnyíló szálakkal. Ám a Lego Battles közel sem rendes iparosmunka, a néha túl nagyokat hibázó érintőképernyős irányítás, a járható utat csak nehezen megtaláló mesterséges intelligencia miatt néha komoly fejfájást tud okozni. A stílussal még csak most ismerkedőknek ideális választás lehet. ■

w **6.0**

GREAT EMPIRES: ROME

VALCOM • SLITHERINE • DS

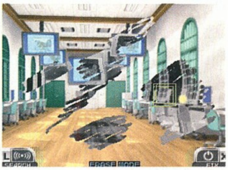


Mély és tartalmas stratégia a történelem modern szószólóitól. A History's Great Empires: Rome a római birodalom fénykorát kívánja feleleveníteni, nem túl sikeresen. A hat nagyobb korszakot felölelő kampány mindegyikében a környező népeket kellene leigázni, ám az oda vezető út több, mint rögös. A menürendszer átláthatatlan: nem csak bonyolult, de olyan apró ikonokat és feliratokat használ, hogy szinte lehetetlen benne elboldogulni. Még ha sikerül is eltanulni az amúgy katasztrofális irányítást, az első csata után kiderül, hogy komolyabb beleszólása a játékosnak a küzdelmekbe nincs, ölbe tett kézzel bámulni a harcot mindenfajta beleszólás nélkül pedig messze nem élvezetes – ahogy maga a Római birodalom jelen verziója sem az. ■

w **3.0**

LUX PAIN

IGNITION • KILLAWARE • DS



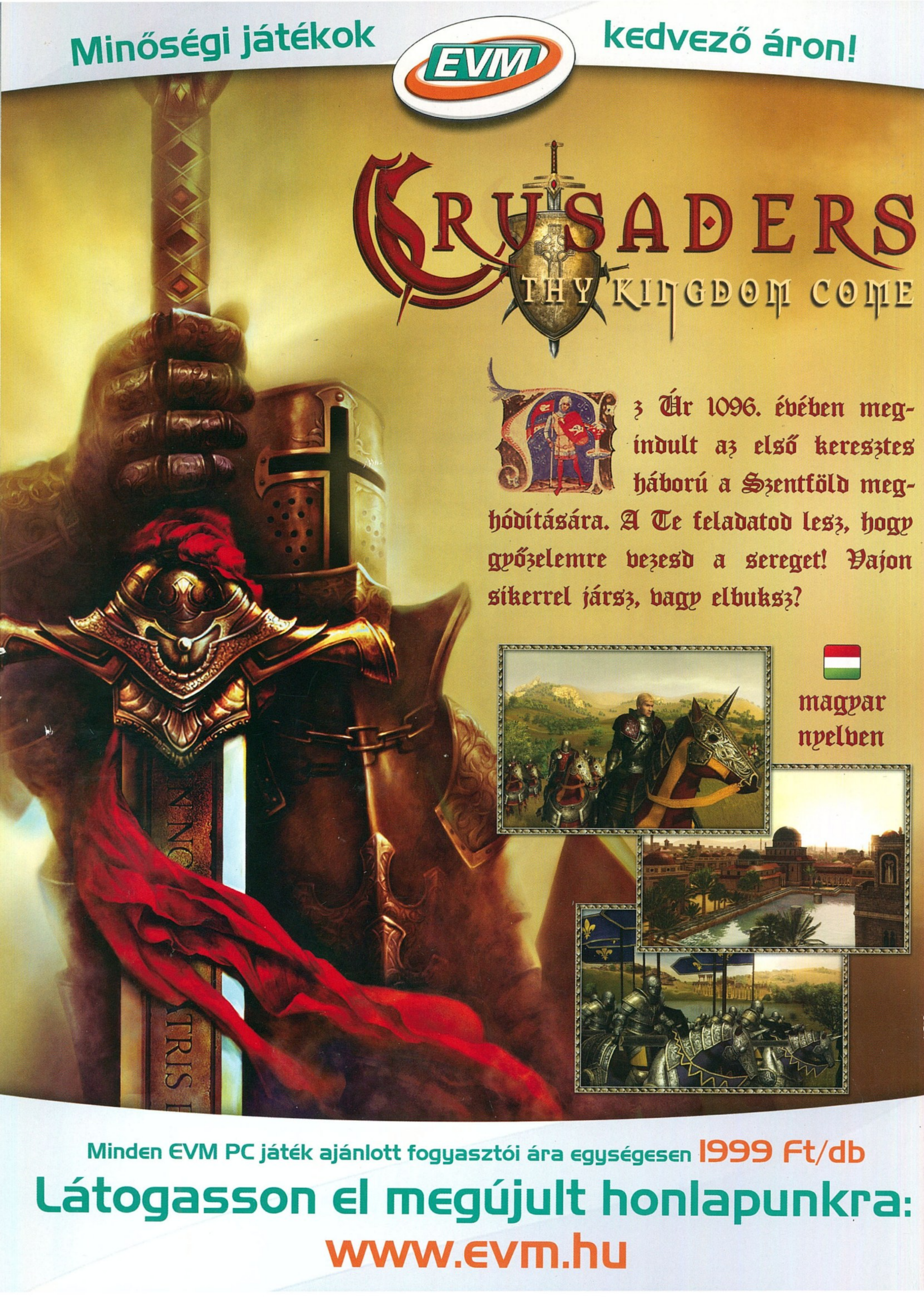
Újabb kihívó az elektronikus, interaktív mangák piacán: a Phoenix Wright sikerét megirigylő Lux Pain egy misztikus vírus által megfertőzött városban játszódik, a főszereplőt nyomozói szerepkörbe taszítva, hogy a betegség forrását megtalálva vessen véget a baljóslatú eseményeknek. A történettel egyáltalán nem lenne baj, ahogy az előrejutással sem hiszen a stílus tradicionálisan lineáris, de a fordítás minősége miatt az élmény gyakorlatilag élvezhetetlen. Az egész körülbelül olyan, mint a kínai piaci termékekhez csapott használati utasítások esetében, csak itt 7-10 órában, az angol nyelvtan alapvető kritériumait teljes egészében ignorálva. Ha tudsz japánul, szerencséd van, ha viszont az angol verzióra szorulsz, nos, akkor jobb, ha messziről elkerülöd. ■

w **3.0**



A KÖVETKEZŐ 576 KBYTE AUGUSZTUS 13-ÁN JELENIK MEG.


inFAMOUS
PLAYSTATION 3
inFAMOUS
16+
SONY
Megjelent
A legújabb PS3 játékokat keresd az 576 KByte üzletekben!
GHOSTBUSTERS
THE VIDEO GAME
PLAYSTATION 3
GHOSTBUSTERS
THE VIDEO GAME
12+
SONY
Megjelent


Minőségi játékok
EVM
kedvező áron!
Crusaders
Thy Kingdom Come
Az Úr 1096. évében megindult az első keresztes háború a Szentföld meghódítására. A Te feladatod lesz, hogy győzelemre vezesd a sereget! Vajon sikerrel jársz, vagy elbuksz?
magyar nyelven
Minden EVM PC játék ajánlott fogyasztói ára egységesen 1999 Ft/db
Látogasson el megújult honlapunkra:
www.evm.hu